



X-BOX 360  
2006 március

799 Ft

MESZÁRLOTT JÁTEGOK MAGAZINJA

# EGYSZER EGY SÁRKÁNY EGYSZER EGY KIRÁLYLÁNY

KAMEO (X360)

X-BOX 360  
TESTEML

VI TÉMÁNK: ÉLET A2 ÉLET UTÁN • TOCA 3 • FIFA STREET 2 • FIGHT NIGHT 3 • GENE TROOPERS • TALES OF LEGENDIA  
ANDIA 3 • DRAKENGARD 2 • PGR 3 • RIDGE RACER 6 • PERFECT DARK ZERO • SOCOM FIRETEAM BRAVO • RESIDENT EVIL DS





A BLACK™ ELVEZET A LEGTITKOSABB HADVISELÉS VILÁGÁBA: TÚL A HADSEREGEN, TÚL A TÖRVÉNYEKEN, TÚL A KÖVETKEZMÉNYEKEN. KÜLDETÉSED: LEVADÁSZNI MINDENKIT, AKIT MÁS NEM KÉPES MEGÁLLÍTANI. SEMMI SEM ÁLLHAT AZ UTADBA.



ANGOLÓDJ RÁ A BLACK-RE. EZ A LEGLÁTVÁNYOSABB MACHO LÖVÖLDÖZÉS, AMIT VALAHA KÉSZÍTETTEK"

AL PLAYSTATION2 MAGAZINE



PlayStation 2

© 2000 Electronic Arts Inc. Minden jog fenntartva. Electronic Arts, EA, EA embléma és a BLACK az Electronic Arts Inc. bejegyzett védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden más védjegyet a hozzá tartozó tulajdonosok képviseletén az EA "az Electronic Arts" márkánál, a "PlayStation" és a "PS2" family emblémák a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. A Microsoft, Xbox és az Xbox embléma más a Microsoft Corporation bejegyzett védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban, használata a Microsoft engedélyével történik.

**BLACK**

www.black-ea.com  
www.electronicarts.hu



HÍREK .....	4
-------------	---

A HÓNAP TÉMÁJA: ÉLET A2 ÉLET UTÁN .....	8
---	---

SZOFTVER ROVAT: SONY PSP ZENEI UMD-K A MAGYAR PIACON! .....	10
---	----

JÁTEKTEREM TÖRTÉNELEM - VI RÉSZ .....	12
---------------------------------------	----

## MULTI TESZT

TOCA RACE DRIVER 3 .....	16
ARENA FOOTBALL .....	18
FIFA STREET 2 .....	19
FIGHT NIGHT ROUND 3 .....	20
SONIC RIDERS .....	22
JACKED .....	23
MARC ECKO'S GETTING UP .....	24
GENE TROOPERS .....	26
CURIOUS GEORGE .....	28
FINAL FIGHT: STREETWISE .....	30

## PLAYSTATION 2

TALES OF LEGENDIA .....	32
SPONGEBOB AND FRIENDS UNITE! (NICKTOONS UNITE!) .....	35
STATE OF EMERGENCY 2 .....	36
WORLD RACING 2 .....	37
BERSERK .....	46
THE SWORD OF ETHERIA .....	48
GRANDIA 3 .....	50
DRAKENGARD 2 .....	54
MS SAGA: A NEW DAWN .....	56
RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION .....	58

## XBOX 360

KAMEO: ELEMENTS OF POWER .....	62
PROJECT GOTHAM RACING 3 .....	64
RIDGE RACER 6 .....	67
PERFECT DARK ZERO .....	68
NEED FOR SPEED MOST WANTED .....	70
NBA LIVE 2006 - FIFA 06: ROAD TO FIFA WORLD CUP .....	71

## PSP

SOCOM: US NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO .....	72
DEAD TO RIGHTS: RECKONING .....	74
DEATH JR .....	75

## NDS

RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE .....	76
TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE .....	77

CSEVEGŐ .....	78
---------------	----

COOL-TÚRA .....	80
-----------------	----





# AKTUALIS 92

## 2006 MÁRCIUS - SPORTJÁTÉKOK, RPG-K ÉS AZ ELSŐ XBOX 360 JÁTÉKTESZTET HÓNAPJA

Isten lássa a lelket, én nem így terveztem, mosom kezeim; a sors, no meg a kiadók szeszélye folytán ebben a hónapban szinte semmi mást nem húztunk Fortuna asszony konzolos bőségszarujából, csak sportjátékokat meg RPG-keket. Nem baj, úgyis jön a tavasz, itt a kiváló alkalom a télen felszedett súlyfelesleg ledolgozására, aztán ha a virtuális tested kellőképpen elfáradt, fáraszd le az agyodat is egy nagy kirándulással valamelyik frissen tesztelt szerepjáték világában. Részemről ez a hónap az X360 stuffoké.

Teszteljük, ne teszteljük? Melyiket igen, melyiket nem? Melyik hány oldalt ér? Kinek adjam? Kérdések követelték a válaszokat.

Először is felhívom mindenkinek a figyelmét, hogy ebben a pillanatban még nincs hivatalos magyarországi X360 képviselő. *Lesz, de még nincs.* Igaz, hogy a Microsoft magyar divíziója minden tőle telhetőt megtett, hogy segítsen minket (ezért utólag is nagyon köszö), de a hazai 360 start dátumáról, a várható csomagokról, kiegészítőkről, kiegészítő válaszokról, vagy a nyitócímekről még nincs információ, ezért kénytelenek voltunk találmányra kiválasztani az általunk leghíresebbeknek ítélt játékokat.

Másodszor, mivel köztudottan precíz gyerekek vagyunk, addig nem akartuk a tesztelést elkezdni, amíg:

1 - Be nem szereztünk egy jó HDTV-t a nyilvánvaló vizuális különbségek megállapításához

2 - Nem találtunk valakit, aki HDTV közelébe tud jutni

Mivel egyelőre sajnos egy szponzor sem jelentkezett, hogy fellőjön egy nagyfelbontású képernyőt a szerkesztőségbe (halló, kedves HDTV forgalmazók, ez egy felhívás akart lenni keringőre), kénytelenek voltunk a második opciót választani, és kieséses alapon Wilson majsztrot, az „576 gárdában HDTV-t egyedül testközelből ismerő” tesztelőt megkérni, hogy áldozzon életéből két hetet a stuffok hagyományos és nagyfelbontású rendszeren való megvizsgálására. Körülnézek a polcon: minden e havi anyag letesztelve. Semmi nem maradt ki. Mission Completed (megint).

Végezetül szeretném megköszönni mindenkinek a fáradozását, aki megítéste minket a Csevegőbe szánt levelével. Nem fitok: nagyon tetszik, ahogy elkaptátok a fonalat, és hosszú idő után újra marhárra élvezem a Csevegő hegesztését. Téma van még dögivel, csak így tovább!

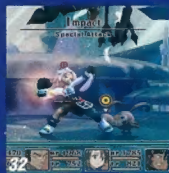
Martin



16 Toca Race Driver 3



26 Gene Trapdoor



32 Tales of Legendia



58 Rampage: Total Destruction



64 Project Gotham Racing 3



72 US Navy Seals Fireteam Bravo



20 Fight Night Round 3



30 Final Fight: Streetwise



50 Grandia 3



62 Kameo: Elements of Power



67 Ridge Racer 6



76 Captain Westcott: Where's the Hell?

## Az 576 Konzol pontozási rendszere

- 1-2.5 pont – Csak saját felelősségre. Mi szőlünk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
- 3-4.5 pont – Ha éppen nem tudsz jobb dolagra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
- 5-5.5 pont – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköti majd.
- 6-7.5 pont – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
- 8-9.5 pont – Bátoran ajánljuk, mert kellems, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
- 10 pont – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való díjazás nélkül csak a kiadó engedélyével lehetséges.  
ISSN 1417-9296

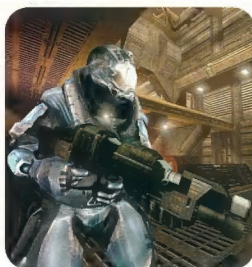
**Nyomda:** Offset és Játékárny nyomda RT  
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)  
**Főszerkesztő:** Martin  
**Felelős előkészítő:** Tibi Rendai  
**Kiadó:** Compango Kft., 1043 Budapest,  
Árpád út 112. (Kárpád Üdöztető)  
**Tervező:** Hírker Rt., 100 Rt.  
és alternatív terjesztők  
**E-mail:** 576konzol@576.hu

**Laptulajdonos:** Balogh Zsolt  
**Laptípus:** 576 Konzol Team  
**Lendítés:** 1329 Budapest, P.I.: 24.  
**Telefon:** 06-1-309-26-86  
**Előfizethet:** Compango 576 Kft.  
1329 Bp. P.I.: 24.  
**Weboldal:** www.576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerrel teszteltük.

Címek: Kameo Elements of Power (X360)





## RAINBOW SIX: VEGAS (PS3, X360, PS2, XBOX)

A márciusi hírrovat első híre tulajdonképpen az utolsó: a cikk leadása előtt fél órával futottak be az első képek és információk az *Ubi Soft* kommandós sorozatának legújabb, most már a következő generációs konzolokat is megcélzó folytatásáról. A cím csak minden eláru: a Szivárvány Hatos ezúttal Las Vegas-ba látogat, ahol rossz bácsik tesznek rossz fat a tűzre – a sztoriról nem nyilatkozott az Ubi, a playblók a szokásos „valóahol valakik elrejtették egy atombombát, és nagyon meg kéne találni” történetről szólnak. Lásipünk túl a kommandós-lövöldözés eposzok kíséin, és koncentrálni inkább a játék grafikai oldalára. Mindenkit megkímélünk az epikus jelzőktől, képzeljétek ide belátoúk úgy fél tucat: a **Rainbow Six: Vegas** valami kegyetlenül jól néz ki. Köszönhető ez többek

Spyhunter játékfeldolgozás, együtt készül a film és a játék), digitális formába ántik az új Vin Diesel projektet (The Wheelman: kopasz barátunk ezúttal profi solárként segít a bajbajutott barátain), és John Woo legendás Harboirbeléd is ók gondolják tovább – ezúttal játékkformába.

A **Stranhold** a Harboirbeléd direkt folytatása: a főszereplő ismét Tequila, a félelmet és önszerületet nem ismerő

még török a fejüket a Midway-nél. Tervezett megjelenés: idén ősszel. Xbox 360-ra és PlayStation 3-ra – utóbbit gyaníthatóan a gép amerikai premierjének környékén érkezik.

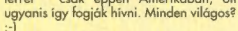
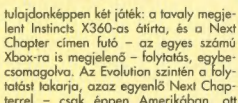
## FAR CRY INSTINCTS: PREDATOR (X360, XBOX)

Rögtön jövünk: is magunkat: a hír nem csak a **Far Cry Instincts Predator**, hanem a **Far Cry Instincts: Next Chapter**, és ebből következően a **Far Instincts: Evolution**ról is szól. Sok cím úgy? Ígygyünk gyorsan rendet köztük, ha már az Ubi Soft nem tudott! A Predator



hangkongi zsaru – a karaktert eredetileg megformáló Chow Yun Fat fizmiskáját és hangját adja a játékhöz. A Midway az Unreal Engine 3 a célunk megfellelően módosított. Havok fizikai motorral kiegészített verzióját használja: brutálisan kidolgozott, végtelenül rombolható pályákat igényel. A cél a masszív destrukció, a környezetet minden röpítőre látszhat, és atomjaira bomlhat. A nagy-pályás rombolás nem csak látványcéllal szolgál, hanem komoly szerepet kap a játékmotívon is: a fedezékek szétlőhetők, a környék fenn keresztly golyóbit repíthetők a felborított asztal mögött lapuló ellenfelekbe.

A sztori Hong Kongban kezdődik, a város egy szeglete került lemondolásra: utcák, bérkek, a kikötő, az ott horgonyozó hajók jelentik a játéktérrel. A közel-keleti metropolisz azonban csak az első helyszín: a sztori csavarodik egyet, hűsünk ex-nejét elrabolja az orosz mafia, Tequila pedig az Államokba (konkrétan Chicago-ba) látogat, hogy kiszabadítsa a foglyul ejtett özvegytől, és leszálljon mindenkinél, aki felelőse lehet az emberölésért. Tequila a Harboirbeléd látott látványos módon vagy rendet a rosszfiúk között: két pisztolyt használ egyszerre (kötelező), és lassíva vetődik keresztül az álomáporon (szintén kötelező). A látványosabb megoldásokat a játékok új speciális mozdulatokkal jutalmazza, így a szokásos „oldal védelmem lassítva”, és közben egyenlőtlen golyóbit pumpákba az ellenfél mellkasába” megmozdulásokon kívül, a John Woo filmekben látott egyéb extrém manőverek – lengedezés a csilláron, szórás az elcsúszkálón – is végrehaíthatók lesznek. Lepszünk járművel pályán is: hűsünk autót, motorbiciklit és motorcsónakot vezet. A multi módot minden marad ki a szórásból, egymás elleni módusokra (pl. deathmatch) bizton számíthatunk, a kooperatív huncutkodáson



tulajdonképpen két játék: a tavalyi megjelenés Instincts X360-as dírtja, és a Next Chapter címen futó – az egyes számú Xbox-ra is megjelenő – folytatás, egybecsomogva. Az Evolution szintén a folytatást takarja, azaz egyenlő Next Chapterrel – csak éppen Amerikában, ott ugyanis így fogják hívni. Minden világos? :)

A Next Chapter egy évvel az első rész története után játszódik: Kate, az első epizódnál főhőse bájba kerül (gyilkossággal gyanúsított), Jacknek pedig két ellenfelel két csoport között lavírozva kell kihúznia a csávából. Az előzményekben megszerzett képességeink nem vesznek el: szükségünk is lesz rájuk, mert hasonlóan „feltrübozott” ellenfelelkel fogunk megküzdni. A képességszerzést új elemekkel bővül, és új fegyverekkel is találkozhatsz. Az első rész X360-as átdolgozása a kétévez grafikai tuningon kívül alaposan feljavított mesterséges intelligenciát kínál – a játék ennek köszönhetően egy fokkal nehezebb lesz X360-on, mint az első Dobozon volt. Újraírta a hálózati kódát (állítólag abszolút lagmentes élményt nyújt), új multi térképeket (összesen húszonnagy lesz belőlük) és új multi játékmódokat csaptak a többjátékos szekcióhoz. A térképszerekesztési opció is visszatért, ezúttal kezelhetőbb, barátságosabb formában. A Next Chapter nem ér véget a sorozat, az Ubi további folytatásokat tervez – de azokat már csak nextgen vonalon. A folytatás / átfordolgozás kómbó idén tavasszal jár.

## WARPATH (XBOX)

A tavalyi megjelenés [...] és minden szempontból a várakozások alatt teljesítőt) *Pariah* után a *Digital Extremes / Groove Games* duo ismét nekül a futurisztikus saját-szeműző lövöldök műfajának, a **Warpath** elismertben a multi csatározásokra vágyók igényeit elégíti majd ki. Három választható faj (a robotkinézetiék, az ufo-ki-



nézetiük, és „majdnem úgy nézünk ki, mint a robotok, de mégsem, mert tulajdonképpen emberek vagyunk”-kinézetiük) ugrik egymáshoz, négyféle jármű, nyolcféle [fejleszhető] fegyver aktív segítségével. Multi játékmódból négyféle lesz: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, és Frontline Assault. A vizuális talpalóval az Unreal technológia biztosítja („nem a hármas verziószám, hanem a teljesítmény kettős), a realitás darabokba hulló tereptárgyakról és a látványos orra bukó ellenfelekről pedig a Karma fizikai motor gondoskodik. Egyjátékos szekciók is kapunk, igaz, csak gyakorlóidőreket: itt max. harmincötöt közt közreműködésével csatlakozhat a képekesimen, mielőtt felépne a maximum. 16 játékos támogatás online csatlakozásra. A Warpath idén tavasszal érkezik, konzolos fronton kizárólag Dobozra, a vizsgálatok amerikai árszabásból levonható következtetések alapján a budget kategóriában vagy versenyez. Olcsó játék, ronda játék? Rondának nem randa, de a baharagorok játékmotívon belbéli finomságok valahogy nem keltek bennünk forró vágyat a játék iránt – ezt már láttuk máskor, máshol.

## RUSH (PSP)

A Midway idén ősszel PSP-re is átvázvaz a tavaly év végén megjelent LA Rush. A PSP verzió egyelőre a rendkívül egyszerű Rush néven fut, és nagy vonalakban hasonlít a „nagygyűrés” elődre: az Angyalok Városában száguldozunk, a játék gerincét az öven autót (közülük harmincharc licenccel járgányt) felvonultató sztori-mód alkotja, a West Coast Customs jelen, ók szűkös pimpunka a lepujtkant gépeket az MTV-nál által felszereltetett vizuál / teljesítmény tuningokkal megfűszereze. A PSP inkarnáció egyedi stílus / battle módusokat is kap, előbbi életszerűszen a látványos trükkökre helyezi a hangsúlyt (legin-

között a jól megválasztott helyszínekkel: az állandóan neonfényekkel ragyogó Vegasban a fejlesztők nyugodt szívvel sütogethettek a látványos HDR effekteket, nem lógunk ki az összeháborból – mint sok más, a vakító fénymegoldásokat feleslegesen tilátszba vivő produkciómól. A Vegas tartalmi oldaláról sajna gyakorlatilag semmit nem tudunk, a friss ajtközlemény csak annyit árul el, hogy az új Rainbow Six „következő és jelenlegi generációs konzolokra” jön, a platformokat külön nem neveitli – mivel a hivatalos oldal a bejelentés előtt 360-ról számolt vissza, a X360 verzió biztosan létezik, és mivel többes számban beszél a nextgen platformokról, a PS3 is... Meddig kell rá várni? Nem sokáig: a Rainbow Six: Vegas az ígéretek szerint idén ősszel lesz későre pakolható, a játékok az Ubi Soft Montreal hegeszt nagy erővel.

## STRANGLERHOLD (X360, PS3)

A Midway vadon gyűjti a moziizmekeket: ók készítek az idén debütáló Spyhunter mozifilm játékváltozatát (dupla csavar: a





kább a DC's San Francisco Rush 2049 hasonló opciójára fog hasonlítani), utóbbi pedig egy power-upokkal felpezsdült versenyjáték. A száguldoszt dögölgős hip-hop / rock soundtrack teszi teljessé, benne Lil' Kim művésznő számos szerzeményével. Az első képek mindennek mondatok, csak nem szöveg, egyedül talán az emberszerű látóvonalak emeli ki a Midway játékát a PSP-s autósversenyről aratódtól. Első blikkre lucutaljáték – a második blikk alapján alkotott véleményeket október magasságában olvashatjátok.

## TALES OF THE TEMPEST (NDS)

Miután a Namco tavaly handheld fronton elsősorban a PSP-re koncentrált, az idei katalógusuknál a másik népszerű eszközzel is megcélzották: a játékozrendjük tényleg fényesebben ragyogó ékkévé a **Tales of**



**Tempest**, azaz a kiadó számtalan inkontinensigélt RPG szériájának legújabb talványa. A Tempest tellen 3D-s megjelentetést használ, és az ígéretek szerint komplex városokkal / dungenekkel körülvett faluak majd a duálképernyős handheld tulajdonosait. A történet a J-RPG-k jól megszokott alapjaira épít: a főhős egy tizenöt éves srác, Caius Qualls (a Namco valószínűleg fontosnak találja kiemelni, hogy a falubeliek 165 centi magasak – most már azt is tudjuk...). Aki szépen csendben eldőlve nevelőapától Alevallath haláláig, egy aprócska faluban. A falu egy nap egy Spai (komolyan ez a neve!) nevezetű szörnyeteg támadja meg. Caius nevelőapja összecsap vele, a küzdelem során pedig kiderül, pótpapja sem kifejezetten ember... hanem szintén (esetében?) jó szándékú szörnyeteg. A történet, a Nagy Szülőkötő Küldetés a korábbi részekben megszokott harcrendszert, és a sorozat legendás karakteridőzárának, Mutsumi Nomada-nak újabb felhívása (ismét őt ül a tervezői asztalán) teszik teljessé. A szingli játékmód nagyjából negyven órára szórakoztat ki, és lesz multiplayer opció is – hogy pontosan milyen, arról még keményen hallgathatunk a Namco-nál. A japán megjelenés épp most

csúszott egy alaposat: a Tales of the Tempestnek eredetileg április közepén kellett volna a polcokra kerülnie a szigetországban, de nem fog ilyen tenni – az új megjelenési időpont június eleje. Amerikai / európai verzió? Ha minket kérdezték, erősen valószínű...

## AOU 2006

Február tizenhetediké, Makuhari Messe, Chiba prefektúra, Tokió: a Tokyo Game Show-nak is otthont adó épületben megnyitja kapuit az **AOU 2006**, azaz az **Arcade Operator's Union**, a japán játékegyesület által megrendezett éves szüreti találkozója és seregszemléje.



szemléje. Az AOU videójáték-szemlelő ből rppant érdekes esemény, de – a mi európai szemszögműből – kevésbé kézzelfogható, mint egy nagy amerikai, vagy európai játék esemény. Ellenlétben a szépen csendben haladók amerikai, és az igazán soha ki nem alakult európai árkád-kultúrával, Japánban még mindig bizsergő érzés belépni egy neonfényektől ragyogó játéktérbe. Az elmúlt öt év innovatív, közönségbarát megoldásainak köszönhetően a japán árkádok a mai napig rppant népszerűek – és az idei AOU katalógust elnézve egy jó darabig azok is maradnak. A lenni beszámolóban megpróbálunk választást képel adni az eseményre, annak tudatában persze, hogy a felsorolt játékok jelentős része soha nem lesz elérhető a magyar árkád-rajongók számára.

## SEGA

A **SEGA** arzenál zászlóshajója egyértelműen a **Virtua Fighter 5** volt. Az AOU-ra kicsipelt verzióban már játszható korlátként tűnt fel az eddig csak a trailereken látott Eileen – a kishölgy Kouken stí-



lusban küzd, a kínai gyökerekkel rendelkező harcművészetét az a majmok mozgásművelel. A grafikat dicsőítük már korábban, és most újabb megfigyelés: a VF5 gyönyörű, megközelíthetők, hogy a jelenleg létező legszebb pózfokozás anyag. A Sega nem csak a külsőn kíván hódítani, a VF5-be raklapnyi bónusz szolgáltatást préselték. Ilyen például a videó-szerkesztő: a meccsek rögzítésére kerülnek, a játékosok pedig azan nyomban feltehetik őket a Sega VF Net hálózatra – onnan pedig letölthetik az ottani PC-ükre. A VF Terminal szintén kényelmi célokat szolgál: a masina segítségével a játékos személyre szabhatja a karakterét, rögzítheti a nevét és az adatait – aztán az egészt a külön megválasztható IC kártyára rögzítheti. Az IC kártyák úgy működnek, mint az accountok egy MMORPG-ben, azaz teljesen mindegy, hogy melyik játéktérben, melyik gépen játszál éppen – becsatlakoztat kártyát, és saját beállításaid / profilod szerint oszthatod a pófokat.

A **House of the Dead 4** egy ideje már elérhető a japán árkádokban (sőt, már a világ többi részén is), mégis kint volt az AOU-n. Pontosabban: egy jelentősen újrateljesített speciális változat, a **The House of the Dead 4 Special** volt kint. Mi a különbség? Két képernyő, frakciók, két masszív 100 inches képernyő, egy a játékos elölt, egy pedig mögött. Dupla akció: a kabinbete szerelt székek forgathatók, a zombik mindkét oldalról jönnek, öt darab hangfal, és egy mélynyomó pumpáló az arcokba a zajokot, az felburobbító UZI való remeg a kezében, és még a szék is kénytelen lezár, ha egy áldozatot ród vett magát. Háromszázharminc fókusz élmény, tényleg széppé – szükség is van rá, mert a negyedik rész eddig elég lanygos kritikákat kapott.

Mindenki nagyon szerette volna rátenni a macskát az **Afterburner Climax**-ra, de a legendás repülő akciójáték új epizódját csak egy trailer formájában kellett megmutatni, játszható verziót nem prezentáltak belőle. A trailer alapján duvelenszen kinezés, és duvelenszen gyors repülés akciója, igaz: adrenalinbombára számíthatunk, a trailer huszadik másodpercében már józavót a szemünk, és legszívesebben bolkmány után nyúltunk volna. A fenti három játékkal kapcsolatban joggal merül fel a kérdés a Nyájás Olvasóban: ezek ugye mind jönnék konzolra is? A válasz: valószínűleg igen, csak egyelőre fogalmunk sincs, hogy mire és mikor. A Virtua Fighter 5-t egy darabig PSP3 exkluzívának playkálák, de a Sega elhessegette a szöszbedészt azzal, hogy egyelőre nincs eldöntve semmi, majd meglátjuk, jöhet PSP-ra, Xbox 360-ra, vagy mindkettőre egyszerűen. Egy biztos: nem lesz benne online játékmód, a sorozat produceré, Hiroshi Katooka az EGM-nek adott interjújában elmondta, hogy jelenleg nem látják elvárásnak az idét a netes multra, a VF széria harcrendszere a hajszálpontos időzítésre épít, az eslesegés (a kapcsolat folyamatossságot megőrző szünet) agyonvágna az egész élményt. A kiadó új Lindbergh árkádplatformját használó nagy címek (vagyis a fenti három versenyszű) mellett a Sega két másik újdonságot is bemutatott: egy



kötelező sport-frissítést (**Virtua Striker 4: Ver. 2006** – játszható volt) és a Japánban rppant népszerű stratégiai kártyajáték, a **Sangokushi Taisen** direkt folytatását.

## NAMCO BANDAI

A tavaly fókuszolt **Namco Bandai** elsősorban a Namco régi, jól bevált sorozataira koncentrált. A **Soul Calibur III: Arcade Edition** hiánypótló játék, a tavalyi, akkor kizárólag PS2-re, a szokásos játéktérmi előzmény nélkül megjelent SC-epizódot kergeti vissza a játéktérbe. Az Arkód Edició a konzolos változat összes (huszonhét darab) karakterét tartalmazza alából, mindegyikük választható, nem kell senkit külön megnyitni. Há-





rom fő játékmód várja a sorozat rajongóit: **Standard** (kilenc menetes time-trial), **Training** (időzített gyakorlás, száz másodperces időlimittel), és a masszív **Legend Mode** (a konzolos változat karakterkérdécs módjával megfelelő szórakodás, a kispárteret után rögzített karakter boss-ként jelenhet meg más játékosoknál – sőt, a végén egy vonalkód is ad a gép, ami a mobiltelefonunkkal lefektetésként, és megfelelő helyre beküldve speciális mobilos küzdelemmel vehetünk részt – igen, a jó öreg „vonalkód-csere” még mindig működik a Namco.).

Még mindig kirizben az idő: a **Time Crisis 4** az új hardvernek (System Super 256) köszönhetően ugrat egy alaposat grafikailag, a játékmódot azonban a harmadik epizódtól idézi – ott tudtuk valójában a hűvösök között, és itt is megtehettük – négy gyilkoló eszköz lapul a kommandós hősök hátizsákjában. A vizuális fejlődés a komplexebb környezetek kiűlésében az ellenfelek számban érhetően tetten, a TC4 láthatóan egy kategóriával több roszsult mozgag egyszerre, mint az előző. Az AOU-n négy kabinet volt kint, ezek közül az egyik az angol nyelvű változatot futatta – azaz joggal számíthatunk rá, hogy hamarosan (még ideig) minél is feltűnik a masina.

Végül: **Taiko no Tatsujin 8**, vagy ahogy angol nyelvterületen fu, **Taiko Drum Master**. A patinás dobolás ritmussorozatok új inkarnációja masszív, kilencven notát felvonultató dalválasztékkal csodát, a friss 'pop slágerek kint az európai színpadon is képviseltet magát – ott lapul például az O-zone nyári slágere, a „Morio hi” is [...amivel egyébként a szerzőt simán ki lehet kergetni a világból, de a japánoknak az lelek szerint bajján]. A Namco lesterződjő a Ninendóval a Square Enix-szel, és a Taiko-val, így az ő játékaikból átemelt dallamokra is dobhatunk – például kezelése vehetjük a Super Mario Bros. főtémát.

## KONAMI

Konami-szeláció, minden először ritmus-játék-kavalkád, folytatódás formájában: **Dance Dance Revolution Supernova**, **Beatmania II DX 13 Distorted**, **Pop'n Music 14 FEVER!**, **Guitar Freaks V2**, és **DrumMania V2**. Az összes játékot a dalválaszték jelentős bővülése jellemzi (...más irányba nem nagyon tudtak fejlődni, ugye), a DDR Supernova 300 dal, az új Beatmania 400 muzsikát, a Pop'n Music 14 FEVER! pedig kakemény 500 dalra nőtartalmaz.

A **Winning Eleven 2006: Arcade Championship** a sorozat korábbi részéhez hasonlóan online funkcióval lett felszerelve – azaz nem számít a lokáció, a japán focirajongók az egész országban összehaphatnak egymással. A 2006-as február óta az alap árkád-irányító mellett az ok-horál magunkkal cipelt PS2-es Dual Shock 2-eket is rábághozhatjuk – így annak, aki a konzolos változat irányítással megalmozdalt, nem kell átszoknia az árkád-irányításra. A Konami újdonságok közül a lövöldözős **Copper 9** volt a legizgalmasabb: a standard puffogtatás (játékmenet) egyedi, legdrágább a klasszikus amerikai kispárterekkel emlékeztető vizuális világ, és a szatirba ágyazott poénok szeszitnek. A **Taikyuu Oukoku Gashaan** a mostanság dülő érintékképernyő-irületet lovagolja meg: utó

címet „Dobáló Királyság”-ra lehetne fordítani, és tulajdonképpen arról is van szó, az érintékképernyő segítségével labdákat kell hajgálnunk, időre, és meghatározott célal – az egyik misszióban a Földet fenyegető meteorokat, a másokban a sarokban felállított üvegeket kell darabokra törniük a golyócsikkal.

## TAITO

Az AOU-s Taito ardtítmény jelentős részét a **Half-Life 2: Survivor** foglalta el. Árkádkokba értelmezett HL2 verzió, a tartalom ugyanaz, csak a csomagolás változott. A kabinet egy 32 inches LCD képernyőre pakolja ki a játék 1360x768-as felbontással, a hang Dolby Digital 5.1, az éger és billentyűzet helyett pedig két darab analóg kor, és két pedál várja a játékos.



rok több gombot tartalmaznak, ezekre szépen rábághozták a játék főbb funkcióit (még a gyorsítmény-küldést is), a pedálok pedig az ugrást / guggolást szolgálják. A HL2: Survivor is IC kártyát használ, korrektil végignyomható benne a teljes szingli mőködés, az igazi csodaból persze a játékmódot között online is működő multiplayer-jent. A általánosan elterjedt, a japánok utálják az FPS-eket” vélekedésre rácafolva az árkád HL2 volt az AOU egyik legnépszerűbb játéka, a kabinetek előtt folyamatosan hosszú sorok kígyoztak.

Izgalmas új bejelentés: a Taiko második részét hesszegt a nyolcvanós évek megjelent alkotás örökletéhez, a Chase HQ-hoz. A folytatás neve **Chase HQ: Nancy Yori Kinkyuu Renraku** („Chase HQ: Segélyhívás Nancy-től”), a játék teljesen háromdimenziós, a pályák szélesség, a karakterek pedig nagyon cél-shadelték. A játékméntről nem csak derül ki, az expn motogattott trailer inkább csak rövidke köstölő volt, mint teljes körű promóciós mozgókép. Izgalmas új bejelentés, numero kettő: **War of the Grail**, egyenesen a Copcomtól, de mivel a Taiko Type-A platformon fut, itt mutatgatták. A Grál Háborúja a Koei népszerűri Shogoku Musou (Dynasty Warriors) sorozatát idézi, masszív tömegközömbözés, a kint hadvezérek helyett az európai mitológiaiakból átemelt hősökkel – Ártúr királlyal, vagy Pullen Athene-val szabadharituk, de rábakra az ellent. Online múlt lesz, és lesz beépített kártyajáték – a kérdéses, hogy az utóbbi hogyan simul bele a játék egészébe, a Copcom érsem hallgatott a dolgról.

Ennyit a céges bontásról, és ennyit a nagyzokról. Az idei AOU két tendenciát villantott fel: egyrészt kezdenek előlenni a 2D-s vereskedő anyogok (az Arc System Works, a Dimps, vagy az SNK Playmore általában két-három játékos kiállt a múltban – most egy darab nem volt), másrészt pedig kezdnek visszatérni a shooter.

**Castle of Shikigami III** a Taiko-t, **Pink Sweets** a Cave-t (a tavalyi Ibara folytatása, a korábbi gonoszok most hásszerpben) és a Noomi-alapú **Trigger Heart Exelica** a Warashi-t –



utóbbi ugyan meglehetősen ronda darab, de a szobeszéd szerint elképzelhető, hogy ő fogja elorozni az utolsó Dreamcast játékok címet az Under Defeat elöl.

Ez volt az idei AOU, Holgym és Uraim, a fővonal mellett haladva. Szép volt, jó volt, és tovább értelebennünk az elhatározást, hogy egyszer személyesen is megfigyeltük.

## MAZSOLÁZÓ

### NINTENDO DS LITE: JAPAN START

A Konami márciusi számának lapzárójával nagyjából egy időben, március másodikán startolt el Japánban a **Nintendo DS Lite** – azaz a duálképernyős markonizol újradizájnlit, kisebb, szebb, kívá-



natosabb, a februári hirovatban általunk is bemutatott verziója. A „normál” NDS hónapok óta hínyázik Japánban, a vásárlók tavaly év végén gyakorlatilag lepuolták a szigetország polcait, új szállítmány pedig csak valamikor februárban érkezett. Eppen ezért érthetően nagy várakozás előzte meg az új modell premierjét: nem csak azok vártak rá, akik új, formásabb NDS-re vágytak, hanem azok, akik szimplán akartak maguknak egyet, bármilyen is legyen az. A Nintendo az utolsó pillanatok, a premier előtt egy héttel jelentette be, hogy a korábban tervezett három színből (fehér, világoszöld, nagyon-nagyon sötét) csak a fehér modellt lehet majd megvásárolni március másodikán – aki a másik kettőre vágyik, kénytelen lesz a hónap közepéig várni. Hogy sikerült a start? Jelenlét: primán. A frekvenciabóbb toklói üzletet (Yodobashi Camera, Bic Camera) előtt már a reggeli nyitáskor több százan várakoztak, sőtben már hajnali háromkor bedáztak a többe. Az érdeklődők a hideg ellenére fegyelemzetten megvárták a fél kilences nyitást, aztán a kasszához járultok: sok üzletben villangyorsan, fél óra leforgása alatt el fogyott a kiszállított mennyiség. Számuk még nem tudunk mondani (nekünk ez ma történt, csak ti olvassátok majd két héttel később), a hírek szerint a Nintendo felmélloje pöpel (NDS Lite) indit márciusban, és további 200 ezer „hagyó-





mányos" modell szolgált le a bolokban ezzel párhuzamosan. A klasszikus NDS gyártása nem fejeződik be, a két gép egymás mellett fog létezni – a Nintendo ígérete szerint jó sokáig. Az új gép mellé persze új játékok is dukálnak: az első beszámoló szerint a *Square Enix* *Seiken Densetsu DS: Children of Mana*-ja került a legelső körbe a fehér masina mellé, de a Nintendo legutóbbi Brain Training "játék"ja, az angolfutást tesztelő *Eigo ga Nigato na Otona no DS Training: Eigo Zuke* is rendkívül népszerű volt. Maradt a nagy kérdés: mi *nikor kapunk az NDS Lite-ből*? Hivatalos időpont jelenleg nincs, playtők viszont vannak: Európa állásfoglalás augusztus közepén tehát megvélő a Lite-ot, 129,99 euró nyílótáron.

## AU VOIR, PHANTOM!

Végel érni látszik a *Phantom* három éves vergődése az *Infinium Labs* online tartalomterjesztésre alapozó, kereskedelmi forgalomba soha nem került konzolja csendben tűnik el a szílyestűben. Az *Infinium* három év alatt botányokon kívül nem sokat ért el: a 2004-es E3-on mutatók mellett a gépből, leszerződétek pár órággal (például az Atarival), és kiszáradtak az ábrák egy raklapnyi pénz – egészen pontosan 63 millió ropogós amerikai dollárt. Bevétel? Mivel nincs termék,



nincs bevétel sem: a kassza üres, az *Infinium* történet mindenkinél akinek csak lehet, már az irrodák beférfit dijak sem tudják fizetni. A Golden Gate Investors-tól hónapokan legyűjtött 5 millió dollár arra elég, hogy legyenek egy utolsó, kártevőbeest kísérletet a *Phantom* fejlesztésé "szüneteltetik", és minden erőkkel egy új termék, a *Phantom Laptopboard* kódnevű fuvó, forgatható, egérrel kombinált billentyűzet talál a házassá és piacra dobására koncentrálnak. Az eddigi fejlemény alapján bizton állítható, hogy a *Phantom* projektnek egyszer és mindenkorra befejezett: apró, irrogáknak bejegyzés maradt csak utána a Játéktörténelem Nagy Könyvébe

## VISSZATÉR AZ ACCCLAIM

Visszatér a sírból a másfél éve becsodált *Accclaim*: a patinás kiadó nevét még 2004 őszén vásárolta meg magának két játékipari veterán, Howard Marks és Ken Chan. Marks és Chan most újra életet lehelnek a névbe, de nem a korábban bejáratott folytatások, hanem új vizekre eveznek: az *Accclaim* az MMO piacra fog koncentrálni. Népszerű ázsiai online játékokat dobnak piacra az államiak, követhető az eredeti üzleti modell – a kliens ingyenes, nincs havidíj, a bevétel a virtuális tárgyak eladásából, reklámból, és szponzorációs megállapodásokból származik. Az új *Accclaim* már weboldalal

is rendelkezik, jelenleg két játékot (*BOTS / 9Dragons*) vár megjelenésre. EZ az *Accclaim* már nem AZ az *Accclaim*, de legalább van benne potenciál: Marks tehetség embernek tűnik, a kilencvenes évek elején (többek között) ő vezette ki a csódhelyzetből a padlora került Activisiont.

## MIDWAY: VESZTESÉGKÉK ÉS TERVEK

2005 nem zárult túl fényesen a Midway számára: az amerikai kiadó vaskos, 112 millió dolláros veszteséggel zárta az évet (2004-ben is veszteségesek voltak, de akkor csak 24 millió dollár szerepelt az elszámolás negatív oldalán). A mérletes minusz többek között a tavaly év végére időzített címek felemlés szereplésének tudható be: a *Blitz*: The League és az *Ed, Edd n Eddy* jól teljesített, a *The Suffering* második epizódja, és az *L.A. Rush* viszont alaposan okoztak – ennek köszönhetően a Midway még a kereskedelmi szempontból hagyományosan erős utolsó negyedében sem tudott nyereséget termelni (37 millió minusszal zárta az októbertől decemberig terjedő időszakot).

A 2006-os esztendő talán meghehozza a változást: év végén („téli”) érkezik az *Unreal Tournament 2007* PC verziója (a PS3 változatát egyelőre nem beszélnek), új sorozat indul a *Total Nostalgia Action Wrestling* francsój alapján (jelenleg a következő generációs konzolokra), gszel jön a Mortal Kombat szeria utolsó jelenlegi generációs felvonása, az MK: Armageddon, és újabb klasszikus Midway címek kerülnek fel az XBL Arcade kínálatba. A következő generációra való átállás létszámöbmitést jelent a Midway-nél: 100 új embert kívánnak felvenni, és szorosabbra vonják a belső stúdiók közti együttműködést. A nemrég bejelentett *The Wheelman* a Midway Newcastle-i stúdiója dolgozik elsősorban, de a játékok egyes elemeit más divíziók fejlesztik – a mesteresze intelligencia Seattle-ben, a grafikus motor pedig Chicago-ban készül.

## RENDERSTOP AZ ANGOL TÉVÉKNEL

A reklámok felett árkádok angol *Advertising Standards Authority* (ASA) a helyi csatornákon full Call of Duty 2 reklámmal megugrózókban becsünetésére szolgáltatta fel az *Activision*! A szervezet három panaszos bejelentés kiadása kapcsán az amerikai kiadó körmere: a bejelentések szerint a rendelt reklámok (Cod 2 – PC / Xbox 360; Cod 2: Big Red One – PS2 / Xbox / GC) megtevésztők voltak, mivel hamis képet festettek a játékok által felvett grafika minőségéről. Az *Activision* azonnal védekezik, hogy az előre rendelt promóciós animációk alkalmazása általánosan elfogadott gyakorlat a videójátékok esetében, és senki nem monda neki korábban, hogy az ilyenféle helytelen. Az ASA-ot a játék szerint nem halatkozik meg az ellenérvek – az érintett reklámoknak távoznuk kell a brit tévécsatornákra.

## F.E.A.R. – FOLYTATÁS MÁS NEVEN

PC-re és következő generációs konzolokra is készült a tavaly (PC-n) igen szép kárakat full, horror-elemekkel bőségesen



meglocsol FPS, a **F.E.A.R.** folytatása – erősítette meg a fejlesztést feladó Monolith. A dolog egyetlen szépségéből, hogy a majdani produktum nem F.E.A.R. néven kerül majd forgalomba, a fejlesztőt ugyan neml megvalósította magába a Warner Bros. Interactive – a név azonban a Vivendi-nél maradt (viszont a Monolith bírtoklaja a világ és a karakterek jogait). A Warner Bros. ígérete szerint a tartalom enél fogatnúl változatlan lesz, tehát az univerzum és a körítés sem lesz idegen azoknak, akik az első rész mellett tették le a voksukat tavaly. Vagy címjavaslatunk: R.A.E.F.

## ATARI KIRAKODÓVÁSÁN

A komoly problémákól kuszáló **ATARI** megpróbált finanszíris rendet teremteni – a pénzügyi réséket a kiadó működésének racionalizálásával, és a cég tulajdonában lévő, önállóan működő fejlesztőtűdiók kiárusításával kívánja betölteni. A folyamat – szándékuk szerint – viszonylag lassú lesz: a stúdiók előbb befejezik a sorsos projektjeiket, és csak után a kerül ki rájuk az "Eladói" celli. Kikről is van szó? Például a *Reflections-R* (Driver: Parallel Lines), a *Melbourne House-R* (jelenleg a Stuntman második részén dolgoznak), a *Test Drive: Unlimited* kalapáló francia *Eden Studios-R*, vagy az eddig a *Matrix-játékok*, mostanság pedig az *Earthworm Jim* folytatásban, és két másik, még nem bejelentett játékon ügyködő *Shiny Entertainment*!

A szípen, lassan válnak meg a családi ezüstöst! stratégiák ellenmondani látszik, hogy a *Shiny* alapítója és főnöke, Dave Perry az eladási szándék napvilágra kerülése után azonnal otthagyta a stúdiót. Perry szerint lépés a cég érdekét szolgálja, nem elmenekült, hanem külső segítséget akar kérni: a stúdió aladásában – szinte így jobb feltételekkel lehet értékesíteni a *Shiny-t*. Vevőjelöltek (állítólag) már vannak, az ügylet nyílté ültése után Perry azon nyomban visszatér(ne) a fedélzetre.

## NDS: BÖNGÉSZŐ / TÉVÉKARTYA

A Japánban február közepén megrendezett *Nintendo DS Conference* 2006 két újdonsággal szolgált: hamarosan web-böngésző és tévékártyát kap a Nintendo duálképernyős szíkeonzolja. A böngészőt az *Opera* szíkeonzó, és két modulból fog állni: a DS kártya magát a szíkeonzó tartalmazza, míg a GBA slotba csúsztatható modul memóriabővítiményként szolgál – utóbbi az NDS Lite esetében (fizikailag) kisebb mérettel rendelkezik – hogy ne lógjon ki a gépből (mint a "normál"

GBA kártyázok). A böngésző kizsárolja a NDS érintőképernyőjét, azaz az első displayen tudunk szívegeket bepötyögni, és a kezelőfelület is itt található. A szíkeonzócsomag Japánban 2006 júniusában kerül piacra, 3800 yen (kb. 6500 forint) áron. A másik újdonság a *Wanuseg*, ami



sem más, mint egy, a digitális tévéadások közvetlen fogadását lehetővé tevő kártya – a felső slotba csúsztatható. A kezelőfelület itt is az alsó képernyőn kapott helyet, a felső képernyőn tevézhetünk. A *Wanuseg* megjelenési időpontja egyelőre bizonytalan.

## CSÓDHÉLYZETBEN A GIZMONDO

Újabb zsebkonzol távozik a piacról: a *Tiger Teleomatics* handheldje annyira megkötött, amennyire csak meg lehet bűnti. A gép alig egy éves pályafutása zafas botánykronika: csillag, celebtírtásokat is felvonultató nyíltpárr, mérégárogó bemutatóterem a londoni Regent Streeten, nagy névű third party támogatók (EA) – aztán színelemes forgalom, pázeres eladások, kiteljesített szálak, maffiakapcsolatok – pénzmosás gyönyőre – sejtethő volt, hogy a



Gizmondo nem húzza sokáig. A Tiger eladta a gépre fejlesztett két stúdiót, és most a masina gyártásával is leáll: a Gizmondo üzletág nem finanszírozható tovább, a felszámoláson két cég ügyködik, az árverezett jóvak telnek idegkötő a rövid idő alatt összeakapolt majd száz millió dolláros veszteség jelentősébebe részt. Kár érte, annak idején kellemes kis gépnek tűnt a Gizmondo – de nem a megfelelő emberek álltak mögötte.



## ÉLET AZ ÉLET UTÁN

AZ ONLINE JÁTEKEK TERHODÍTÁSA



Engedje meg, kedves Olvasó, hogy egy pár érdekes és tanulságos történetet kezdjem a mesélésünnepi. Első húzánk története, akinek a nevéé az ártalom védelme érdekében most Jánosra változtattam, azzal kezdődött, hogy egy szép nap, hogy, hogy nem, elege túl addigi életéből és munkájából, jelesül az asztoriadók leküzdéséből, és althozz, hogy gazdag lesz. A galovás meséi kárpátja volt, nyereség csillaga, hatalmas legyeket felzárkózott hadihoz, csinos lenyarkozó és jó élethez – szavak olyasmire, amikre a férfiak általában vágyani szoktak azokkal a női életvezetéseknél, amikor az irradból a gyerekek mennek az óvodába, szülői érdeklődéssel súlyosbítva. Egy szó mini száz, vállalkozások fogott: gyermekkorú barátságát, Péterit, a kitérő és tehetséges bányászól 11 millió kredit kölcsönt vett fel, rövid lejáratra. Ebből a pénzből futotta egy kiszipperrel tehertároló, némi pajzsa és rakétaművelés és egy plusz hajóutazás is, amely arra volt hivatott, hogy gyorsan a legközelebbi hiperter-kapuzóba repítse, ha kalózok lennének a fogukat értékes vagy éppen értéktelen, de ezért pénzbe került rakományára.

A kereskedelemlék két aranyzóba van: 1.) olcsón venni, drágán eladni, illetve 2.) korán kelni – aki valamelyiknek nem tud megfelelni, gyorsan kifizeti munkában tallója magáé. János azonban kifarolt és az ellátás: üh-hajója minden napkeletkor (késő 185 szerint) már javában szelte a hipertér, az olcsón termelt helyekről a gazdag piacokra szállítva az ilyen-olyan árt. És bár voltak konfliktusok a kalózokkal, az okosán megtervezett hajóutazói útra és útra kihatott a csavaból.

Mindazonáltal és részben mindeztől is, a galovás egy eldugott szegletben a kalózok sokaságára gonoszodott. Látványuk, hogy megfigyelték és hirtelen komoly veszélybe került az egyre jobb hajóutazás és az azokkal egyenlő nyereség tudtunka miatt. Kis idő után a Kalózok látna meghallgató imáit és úgy kezdte, hogy a hajóutazásuk már ne legyenek olyan jók, mint régen. És a kalózok látták ezt, és örömeiket találták benne való, mert lett útra sikarék és betűkötő nélkül. És János, szerszámokéig, egyike volt annak a sok ezer kereskedőnek, aki saját börtön tapasztalata meg a kalózok hatalmára befolyásolt az egy panaszos rakományról lett hajóutazás az egyik napon már nem indult be az extra motor, a kalóz pedig örökösnépele úgy a töle megszerzett jók elvonaglyozásával.

Hűsünk akkor határozta el, hogy gazdember lesz és gonoszat tervet eszelt ki a galovás megbüntetésére. Pár hónapokigpen pólus jött társával együtt fedőállítást alapított és befejezték kezdett lobozgani az ismeret világjáró létező legjobbi hadihozjárók, az Apocalypse tervének megszerzése érdekében. Nem mintha ebben láttak volna bosszújuk eszközeit: az Apocalypse tervhez az onograbban is több millió kreditre került, az üzlet terv szerint ennek költsége azelőtt volna meg a befejezték készült, akik a befejezték összeg somorlájában kapott volna másolatát a tervről, melyet a fedőállítást megfigyelték és siklék kibontakozó levő szakértői másolatok voltak is a szükséges példányokban. Többhavi szervezés, operatív munka, lefektetések, átépítés, hamis személyazonosságok és olcsóztól találatok után összegyűlt a szükséges pénz: a befejezték között hatalmas korporációk, multimilliószám flottatárolók, és pénzüket gyorsan szétlété tervrebből szerző, kifizetésükkelban korl személyek is voltak, ahogyan az már csak lenni szokott. A Nagy Terv utolsó napjának délen befejezt a végző részlet is a ZZZZ Best vállalat számlájára, és ezzel egyben volt a hatalmas összeg – amely azonban soha nem került befejeztésre: a fedőállítást hajója saját magukra költöttek az, barra és leírta. Hűsünk pedig, megacímörölten a világ bűnösét, a kalóznyár már kezdett az első való szembe jövő főtől bányász számlájára utaltatni és soha nem látták többé az ismeret Galaxiában.

A második történet is az emberi gyarlóságot hivatott bemutatni a maga példáján. Az idők hajójánál a Qiraj fő népe lejtayomasz háborúban állt a tróli társasákkal, mely végül Sillius tróliuszban szorítottak vissza, ahol felépítették. Abn Qiraj hatalmas városát és maguk mögött lezárták annak hatalmas kapuit. Tabú fizeszer évré rá a Százegek és a Horde egyikek erőfeszítéseinek hála, a leghatározottabb városlátók sikertől ellátszinták a Kapuk kulcsát, a Fűtőhomok Jógort, melyet a dicső seregek végé beryumhatók a hatalmas falak mögé, hogy végleg felszámolják a humanoid fajtak legnagyobb főtől ellenjárát, a rovaronéri Qiraj seregüket. Azaz csak nyomolnak valót, mert a hatalmas városlátók Baroti Kóre úgy döntött, hogy bár a Seregek hónapokait dől dolgoztak nekik a Jógorthoz szükséges alapanyagok összegyűjtésén, ezen túlmenően még kértéknek a világtól pár százezer ara-

nyat, hogy a törtétkibbiban még jobban élvezhesse azt a tényt, hogy élt a Baroti Kór hajója. Szerecsenléteigére a Seregek falcsútt készült soha nem látott egyetértés alakult ki abban, hogy ez az inzultus viért kíván, és az össze-fogásoknak hála, nagy hatékonyasággal kezdték levardozni a Baroti Kór hajóit – beleértve azokat is, akiknek valaha is valamilyen formában köze volt a Kórház. Nem lett bele egy nap, a hatalmas városlátók seregeny dolgoztak a Kapu nyitását, detszerve másoknak az első belpécs dicsőségéig is.

Ezme történetek nem a BioWare, Square-Enix vagy más brainstorming cégek kreatív bosszorkány könyvtáiban születtek, hogy azután videójáték formát öltsenek RPG, RTS vagy más formában – mindkettő spontán létrejövő, igaz történet az Eve Online és a World of Warcraft MMO meserővágóban, melynek szereplői és létrehozói játékosok voltak. Ha a konzolokéit és a konzolok játékokéit életet adó olvasó most felvonja szemöldökét, hogy mit is keres a PC-EO és WoW az 576 Konzolban, akkor a válasz nagyon is kézzel van: amir egyéval azelőtt összevetették a szépen megcsinált Xbox Live-el a szintén szépen megcsinált, de sorandó hagyott és ezzel a játékosokat becsapó Sony Central Stationnal (azóta sem látom igazán, mi volt az akadályt annak, hogy a kiadó infoteknológusok tartalommal töltse fel a világ egyik legnagyobb multimédia tartalom készítő- és szolgáltató cége – egy éve ugyanaz a Killzone és Ratchet reklám van kín a PlayStation Online-on...), álminkban sem gondoltuk volna, hogy a következő generációra azt mondjuk: az a gép fogja meggyezni a konzolokból, amelyik jobb online szolgáltatással rendelkezik majd első. (Zárójelben: és az sem válik kártart a konzolok játékosoknak, ha tisztában vannak ezzel, mi az, hogy a PC játékszerén – az ok első leddalában levő platform mindig tartogat meglepetéseket, az elektronikus játékvilág mérőföldével jelentő cimekrelt nem is szóval.)

Márpedig az online játékok, még ha a konzolok körében sem vált is ismeretlen, először a PC-s világ privilegiuma volt, nagyrészt az okos hardver (NIC vs. PS2 Broadband Adapter), is környék használata (sima ethernet vs. Network Access Dial vagy Live előfizetés) és az ottani megalapított létezés (a játékosok adott vagy letölthető, ingyenes szerszámok) révén. Ahogy szép lassan azonban mindkét platform bedobta a közösségi a legjobb talá-

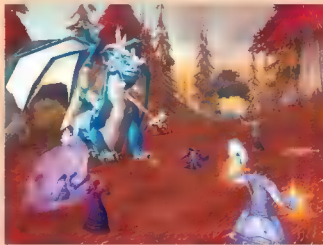






nányai [NIC és DZ] terít a konzolokba, hogy hűb PC-bű, jelenleg hirt party megvalósításban – GameTap, Xfire.com, stb. – később pedig minit, mint a Windows Vista Game Center, így egyenlőre én ki ez viszonyok is: bár a Final Fantasy XI kiadása Xbox 360 platformra inkább csak pötszélves és jó eséllyel a Microsoft által csendenben megszponzorált esemény... és is korábbi próbálkozások (a Phantasy Star Online, például) sikerei jól mutatják, hogy a konzolokra MMO játékok kiadása... elvetteli ok! A leaodás elsői utolsó pilanában érkezett hír... less World of Warcraft Xbox 360-ra. Az indokok... láthatás nehézsége és az infrastrukturális problémák... a konzolokhoz nem megfelelő hálózati csatlakozások... az eljá a dolgot komolygóllyó, és azt, hogy énnyel meg bírtelle valami. A Blizzard bar PC fanatikus cég, de ák is konzolra kezdtek, reméljük... fejeletjük! árveremkonkult!

Mert ■ MMO az egyik lehetséges jövő. Találkozik benne ■ ipar résztvevőinek szinte minden érdeke: fejlesztése költség hatékony, közvetlen ■ játékosnak értékesíthető, folyamatos bevételt generál, maximálisan kihasználja a kiépített infrastruktúrát, és nem utolsósorban: imádják a játékosok. Az

[illegible][illegible]

A válaszokat köszönjük, most nem kell címünkre beküldeni.  
Miközben a konzolok fejlesztését a végő formájukba ántik az eredetileg PC-  
mifajlatú IRPG és TBS a kilencvenes években, FPS manapság, RTS hoi-  
napot, MMO előrelépést készült a hagyományos játékokat végvártat. Aho-  
nyai Tim Kim, az NCSoft (Lineage, Guild Wars) CEO-j a fogalmaztat: „játé-  
kosokban ma is megvan az igény arra, hogy az offline, egyedül megél-  
tethető online közegbe vigyék – tessék csak megnézni – összes megjelent  
játékhoz kapcsolódó millióny forrásait és forrámegbeszél. Az MMO epe-  
denet sikeres: az emberekben meglévő közösségi igényre épít fel a világ-  
játék élményt. Azt egyszer az MMO fűszre megcsapott, nélkül tud fenntar-  
tani sokkal visszafelé a hagyományos játékok világába.

Ne kapcsoljonak el! A reklám után konzolas (és ha kell, PC-s) MMO hírekkel térünk majd vissza. További jó szórakozást!









enek az RHCP ont eg nem of  
atunk alól  
az igen esk az  
mellett indul es  
a zenel  
pedig a h  
a slone gun hili  
mint a is sem  
atmoszf  
ra! teremti  
dig sem  
és együtt ugyanugy  
a DVD Ha a  
ember  
akkor itt a szöveget és csak  
a mit ha már  
II és az sorból  
hallhat az ember A koncert  
számból épül  
gerrel kiegészítve. II nincs a  
stíu elemükben  
a tőve a  
zenészek zokszonyuk nem a  
simán az buli, a számok  
is! Katra rendezte, a zene  
hol elkezdte igényes rendezői  
Azonban azt mondánem, míg a  
merelben is P  
RHCP a a viszont szerkeszt

a	mind a	minőse
mindkét		
extrá-most		
A végén meg egy	eresszek meg	El
oszor ártó-	érezem	biz
	és	
a		meg mily
az	iv. vállak	sz
amú sinc	mert	lónak alót
külföl		
mal		ész
a		amint
altatv forma		leül
aztán a		Ma
		pe
de	Még	is szól
zene erején nem hatolnak a		
szavak	Normális	
közül	valóban	
és	valahol	
dán		
mag a		hog
szól	le az észake	
sz Green	kellő	
az	Milton	
erre	átírtu	

olyan  
sem  
óba  
az  
késő  
lábai  
és  
énem  
Ne  
a  
es citrabb  
valaha is, de kértél  
békén







Az 1982-es és '83-as árkád felhazsárolat átrágya magam olyan nagyszerű játékokba bolygottam, amik még a mai felhazsárolat is remekül megállják a helyüket. Bár az ekkori programokat manapság leginkább a MAME szerencsés kisegítő a bajból. Az 576 Retro Team már a múlt hónapban megkezdte a '80-as évek eleji felhazsárolást, de a beiktatott felhazsárolat akkor is csak a legjobb, leg-hangulatossabb szoftvereket emelték ki a kavalkádból. Ezekből szemezgetünk most is, folytatva a sort olyan nagy címekkel, mint a Xevious, a Pole Position, vagy éppen a klasszikus Star Wars automata, amiket az időgéphez beszámít a Golden Axe, Mad Dog, Fatal Fury és Last Resort-fele gyöngyszemek követnek.

Ugyan a Xaxxon és folytatása, a Super Xaxxon izomteremtő játéknéze az innovatív megoldások felé kacsintgatót, megjelölően kevés követője akad az évek során. Sokkal inkább a horizontális és vertikális shooterok arattak nagy sikereket, ugyanis ezekben a Xaxxon irányításhozhoz fokozott problémákat (magasság, sebesség és hasonlók) a nehézségi szint emelésével és a lövedékekkel telezsírozott világművekre akciósítók próbálkát ellensúlyozni. Az is típusú változatos így látzák jobban bejött a játékosoknak, ezért katonáltak rá az olyan játékokra, mint az Atari Xevious című vertikális shooterje. A Xevious a földfelszínen játszódó, ahol a bolygóra támadó idegenek által létrehozott bázisok likvidálása van a hangsúly. A dolog érdekessége, hogy számítottan fajtájú és típusú legi egyszerűen találakozhatott a játékos, de ezek mellett a játékmunkát nehezítő földi célpontokkal is számolnia kellett. A telepített ágyúk és lövedékek elpusztítására az Atari mérnökei külön bombakibőltető gombot alkalmaztak. Akadatok után rejtett, ún. "Sil Citadel"-es, amely kiábrándítóan-ságuk miatt csak a célkereszt piros színe változása alkalmával váltak sebezhetővé. Csak két egymás utáni gyors bombatámadás végeztetheti velük – át ezekre a célpontokra koncentrált pontszámán bíz, von Kúszármáhalha még a topozástalattal rendelkező veteránokat is.



Ahogy a földön kívüli létesítmények, úgy speciális Flagek is felfedezhetőek a pályákon, és ha ezeket a szerencsés játékos kávéja, egy extra élettel lett gazdagabb. A változatosnak kevésbé nevezhető tájon: egyes pályák közötti átmenetek is zöld, erdőkkel borított területek jelentettek, amelyek a nehézségi szint emelésével is fel-leltek voltak. Ezekből mindösszesen tizenhat akad, és ha sikerült mindegyiket teljesíteni, a játék a hetedik környékre repítette vissza a űrhajót.

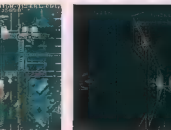
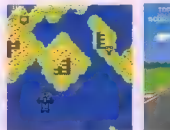
A Xevious igazi különlegessége a változatos ellenfelekben és technológiai megvalósításában rejlett: utóbbiért ugyanis három Z80-as processzor dolgozott egyhuzamban, amelyhez egy háromszázas hanglekezőpártsétele is a dallamnak nevezhető hangfoszlányokat. A zenei daláthezhez kapcsolódó, hogy az Atari mérnökei olyan hangulatossá melódik készítették, amely hosszú hónapoknál át az alapját képezte a videójátékokat átíróba helyező televíziós játékhó, a Starcade zenei bejátszóinak is. Mivel az Xevious volt az első olyan árkád program, ami az Atari játékok is játszható volt "át" szolgálaton a világ első televíziós promócióját is magáénak mondhatta. Habár a program két évvel később folytatást is kapott (akkor már a Namco céghez adott hódított) az árkádok alatt), a csupán nehézségével és plusz ellenfeleivel (Galaxian típusú űrhajó, helikopter, néhány újabb tanktípus) világgal példányt csak 1991-ben került érdemi változtatások. Az ekkor megjelent 3D-s Solvalvo névű keresztelt szimulátor egy – egyben átteltele a kilenc évvel azelőtt megismert világot, de az í-re a pontot megújítsák a széria negyedik tagja, a Xevious 3D/G tette fel. Az 1996-os változat az eddigi leg-tekintesebb X shooter, amely párhuzamba állítható az eredeti példánnyal szemben.

No, de nyomás vissza '82-be: van itt még finomág a shooter kedvelőink. Ha azt mondom, hogy Midway, vagy 1942, az időszerű karácsonyiak bizáron hasznák a C64-es és Amiga gépekresek egyik páros képviselője. Tavoli ugrás jónapba, a Nilan Bussan / AV



Japon felhazsárolásra. A távol-keleti kiadó ugyan nem jelkesedett a piacot először játékregegeggel, azonban a Mixtura X nevezetű világ-háborús vertikális lövedékekkel igazán hangulatosra sikeredett. Az 1942-höz hasonlóan itt is szigeteket, óceánokat és szárazföldeket felett zújlik a küzdelem, ahol az elsődleges feladatnak a kommunikációs csatornák elpusztítása, a hidak, ellenséges célpontok megsemmisítése és a légitámadásban résztvevő objektumok szétlágatása számít. Ugyan nincsen a golyókat kikerülő manőver (lásd 1942), azonban közelebb lehet repülni a föld- vagy vízfelülethez a nagyobb sebesség bevitelle érdekében. Ez persze sokkal veszélyesebb mutatóvány, hiszen lényegesen gyorsabb mozgási célpontokkal kell össze a sors, mint-ha a magas égbolton repkedünk. A dolog igazi érdekessége, hogy a szintek befejezése előtt próbára tehetjük magunkat a leszállás terén is, ugyanis a bázisra visszafutás sikeres landolás után a dupla-származás vadászgép miatt a kevés bónusz uti a markunkat.

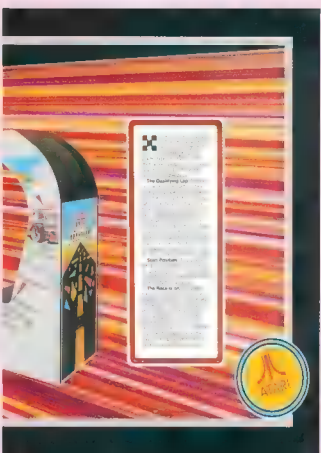
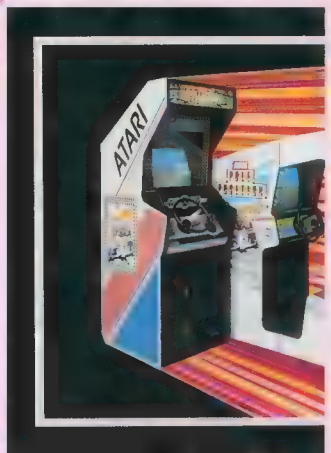
Ha már le és felhazsárolásról esik szó, nem mehetek el szó nélkül minden idők egyik legjobb szimulátor játéka, a vektors ábrázolással alkotkozó hatalmas Star Wars automata mellett sem. Személyesen csak a kilencvenes évek elején, egy retro kiállítás alkalmával volt szerencsém megcsodálni a lenyűgöző gépezetet, amelynek halk zúmogása a ellenséges vadászgépek protontorpedókkal való misztikre aprításáért volt felelős. Bámoltos masina, mióta hogy ma az áramkörökben kigyózó program mérete is: a tömörített ROM-ok mérete át 78 KB, de amit a játékos tároló magából, az elképzés-től. Az Atari jól gondolta, hogy ismeretlen a színes-vektors ábrázoláshoz, viszont, ugyanis akkoriban ez volt a egyetlen technológia, amivel valódi hatású 3D-s látványt lehetett elérni. A látványhoz azonban a külön is alaposan hozzájárult: a teletírti parancsok gége fel-teleítésnek 90%-át a Star Wars univerzumból származó alkotók be-ritették a más irányú felületen. A balról irányítóponnal egy az egyben a filmben látott X-Wing pilótáitalként nézünk mdsálat, a képernyőn megjelenő célzó radarokról nem is beszélve. Ha a játé-











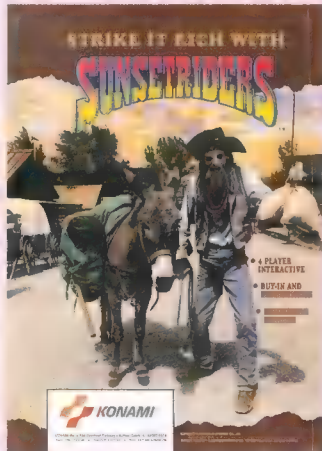
tion tipikus árkád autóverseny volt, kvalifikációs körrel, utána ment a hirdetőtáblákhoz, neves versenypályákkal megspékelve, ahol csak elenkeid lassíthattak le valamelyest. A helyzet az egy évvel később érkező folytatásban sem változott számottevően: ugyanaz a grafikai megjelenés, csupán a játékmódok (négy választható kihívás, négy versenypálya, az idő és a pilóták ellen) változtak, az igazi érdekessége a Ni-Cd alapú akkumulátor volt, amely a kikapcsolás után is megőrizte a hi-score táblázat értékeit. A Namco mérnökei azonban nem hagyták lanyhulni a gépre szegeződő tekinteteket, ezért kevésbé a Pole Position II után a piacra dobták a TX-1-et, ami azzal kívánt tekintélyt magának, hogy három hatalmas 19"-os monitorral tartalmozott. A közönségnek a félszemérről, a szűkített képtől pedig a versenyvonalak jobbra és balra lévő környezetét láthatta a játékos, egy-fajta térlátást érezve. A benzínvárosi futamok eddig nem nagyon láttak élménnyel gazdagítottak a pilóták, így elég furcsa volt pl. egy Wild Western játékgepet megpillantani a felismerhetetlen monstrum mellett.

Pediglen a Wild Westernben felfedezhetők voltak a későbbi Mad Dogok ugyanígy, mint a favirozott Konami-féle Sunset Riders is, csak picit a színtérel mögött kell kukkantani. Miért? Mert a vadnyugatos-vasutas üldözésekben részvevő lovas összecsapások kultikus western videojáték összetevők voltak már akkoriban is. A Taito Wild Westernjében a sheriffként is volt a feladat, hogy megvédjük a pénzzsalátó szerelvényt a gaz bandák folyamatosan érkező lovas hadától. A változatos helyszíneknek szakolva vasapáron vagy az úton lóhaló lovasok között parancsokat magának tekintélyt a hallatott. A pályákon elszóva különböző terepszínek is neheze-

tek a törvényevést: hol szakadékok felett kellett lovazni, hol a fejet kellett lehúzni, ha éppen egy hegy gyomrán keresztül vezető alagútba száguldoztak be a szerelvény. Mindent összevéve remek kis lövöldözős móka volt ez, méltó elődje a Sunset Riders, és Mad Dog vonalon száguldozó folytatásoknak.

Nem véletlenül említettem a fentiekben két szereplőt, ugyanis a Wild Western után nagyből fiz esztendővel később látott napvilágot. A Mad Dog és folytatása, a Mad Dog: The Last Gold remekül eltalált interaktív fénypistolyos shooter, amelyben igazi vadnyugati gazdálkodást állított figurákkal kell megküzdni. Az American Laser Games CD lemez alapú játékgépe valós időben mutatta az eseményeket, ugyanis a pontos és pontatlan lövést mozzanatokig egy az egyben a kamerával felvette jelenetek adták. Az egész játékgépgéppel egy előre leforgatott sniteltől álló multimédiás anyag, ahol nekünk ismét a sheriffként a helyi bandák vezetését, Mad Dog McReet kellett eltenni láb alól. Egyébként nem a Mad Dog volt az első ilyen stílusú játékgep, de az is biztos, hogy kevés aratott akkora sikereket, mint ez. A játékmel nem annyiból áll, hogy a kabinhez láncolt fénypistolyt markolászva azelőtt kellett lepuftantani a képernyőn felbukkanó célpontokat, mielőtt át lettek volna üvegnek. Ha kilógott a tőr, a markolat lefele rántásával lehetett villámgyorsan újratölteni. Ötvennek művelet volt ez, mert a tározás időtartamára sebezhető volt a lóhas, mivel a későbbi (pl. Time Crisis-ből ismerős) fedezékbe való át még igencsak gyerekcipőben járt. A furcsa megvalósításból fakadóan a Mad Dog sorozat mindig is kilógott az igazi árkád játékok közül, mint ahogy a cég későbbi, hasonló produktumai is.

Ha azonban a vérbeli vadnyugati videojátékok kerestél akkorban, szinte biztosra vehetted, hogy legelőbb a Sunset Riders-t ajánlják majd. A Tipp jogos, a Konami játéka a mai napig az egyik legnépszerűbb Western témájú shooter – baráti körökben is. Ez elsősorban a Final Fight, Warriors of Fate, stb. beat'em up stílusjegyeiből adódik. Adott négy eltérő képességgel és fegyverekkel rendelkező vadnyugati (börvénnyel kívüli) hős (Billy, Bob, mindenki Corman-jó és Steve), akik megpróbálják elejét venni Sir Richard Rose portlandkőnek és fosztogatásának. Ha a Sunset Riders-nek bizalmat szavaztál, eladod az örököket a lelked. Egy ropant hangulatos, győzapatból, dinamizmust, csirkéket, lovas kocsikat, felvehet elváltól na és persze a bandáktól nyugvó világba kerülhet, ahol a speciális képességek (ugorog a platformra, becsúszkál, stb.) mellett még bátrabbá megmenekülésével is ellenőrzheted a sors. Erősebb fegyver kell Tati be egy barba, s egy jókora aranykupa, valamint egy üveg Tejülvő felhőpistolyt márán kedved szerint szórhatod az elleneséget. A felvehető búzások szűkecsék is voltak a pályák teljesítéséhez, ugyanis a hét helyszín mindegyikén (amelyből három látható történő puskaropogást jelent) stage-bossok vártak rád, akik mindig csak egy adott technika betanulásával voltak sebezhetőek. Így történt, hogy a vadnyugati vörösköt elhagyva a préri, a lokomotív expresszen, a mexikói erdőben, vagy épp az indiánok földjén masírozva futódból furább szerzetekkel hozott össze a sors. Az igazi mókát azonban a multi gépekben való játék jelentette, ugyanis a Sunset Riders-ben lehetőség volt négy játékos csatlakozásra – a golyózáporban ilyenkor min ellenlélek száma is megokszorozódott, így ember volt a talpán, aki öt perc után tudta: ki baráti és ki ellenséges...





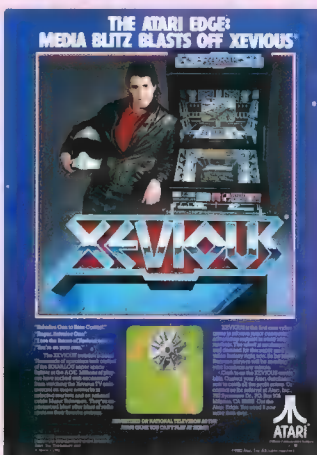


Ha már a golyózáppornál tartunk, ■ hátár csak a csillagos égből: az SNK is odatett magát, mikor a Last Resort! ■ titkolón a múlt hónapban említett R-Type babéraitól. Képzelték el egy ugyanolyan (!) koncepció alapú játékot (az Orb, ■ mechanikus és bio-szörnyetek, valamint a csodálatos porig rombolható helyszínek alapján), amely csak nevében és néhány egészen apró mozzanatokban tér el a nagy elődtől. Tegyetek hozzá csillag és gyönyörűn kivitelezett, ■ kor csústechnológiájának megfelelő látványvilágot, tult hanghatásokat és pergő mellé-gépzenét is – az eredmény: egy lakéles klan, ami sajnos csak Japánban és az Államokban látott napvilágot, így európai barátaink számára csak szójait lett álom morái (egyesen a MAME megjelenéséig, per-ze). A 45Mbit-es Neo-Geo rendszer köré épített program kívánja az árkád-rajókak elismerését, ami egy látnál bizony igazsákos szép teljesítmény. Nem így ■ Super Spacefortress Macross, ami leginkább ■ azonos név anime sorozat (Macross) ismerősének mondhat valakit. A nálunk kevésbé ismert Fabek JAMMA rendszerrel kompatibilis játéka verikbe a ször, mégpedig ■ filma-daptációs formából. Anno Dreamcast-ra is láthatunk hasonló próbálkozásokat (aki fogékony az igazi Sega Naomibázis, vagy egyéb klasszikus árkád shooter adaptációkra, mindenképp szer-zen magának egy példányt ■ Sega konzolból, garánciátlan nem bánja meg!), ez azonban ■ 1984-es Studio Nue-fele Super Dimensional Fortress Macross sorozat alapján jött világra. A DIP Switch-es nyelvi fordításnak köszönhetően ■ a masina ■ világ számos pontjára eljutott, így mindenki megpogaszthatja ■ Ika-nyugó néhezgési színjével veteled Hilaru Ichijo és Max Jenius pi-



lóták Zenitro erők ellen vívott kalandjait. A földi és galaktikus környezetben való összecsapások rettenetesen hasonlítanak ■ Radeiben (Seibu Kaihatsu, 1990) topasztlakora: a VF-15 Strike Valkyrie-re keresztelt vadószgéppel három speciális alakzat felvétele ■ lehetőség nyílt, ha ■ odát power-up-at (F: Fighter, G: Gerwalk, B: Batroid) sikerült felvennünk. Természetesen mindegyik eltérő fegyverrel és speciális támadással rendelke-zett, így sokszor a kijátszott taktikák segítségével is lehetett győzni ■ stage-bossokat.

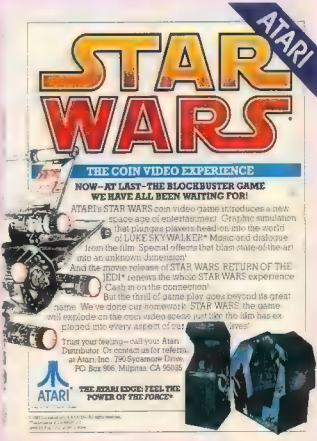
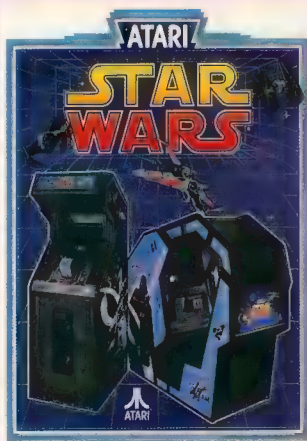
De hogy a bonyolús szerelmesei se szenvedjenek hiányt ebben a hónapban, egy bea' em up bemutatni fejeztem be februári árkád-körképünket. Mivel képtelenség dönteni a Fatal Fury, Art of Fighting, Mortal Kombat és Street Fighter (ezek közül majd a jövő hónapban válogatunk) között, ezért bátorodtam inkább egy siker-klasszikus folytatást választani: ■ Golden Axe. The Revenge of Death Adder ugyanis minden tekintetben kiemelkedő fejezetét képezi ■ 1992-es esztendőnek. Gondolom, Axe Battler és társainak Death Adder-re vívott csatáját nem kell bemutatni az idősebb kor-szortyái számára – akik azonban valami oknál fogva mégiscsak le-maradtak a dark fantasy univerzumba haszli játékok, nos... ■ kik mindenképp kötelező anyagnál ■ szót A klasszikus oldalra szorolász játékmunkában ■ 1989-es első epizódhoz képest semmi sem változott: ■ újjairt történet a Sega System 32-es szerez- rendszerén dombantolt és ugyanarról szót: halad előre, tisztít meg Death Adder csafái által uralt területeket, győzd le a má-gikus képességgel megáldott szörnyeket és használj saját fegy-



verzetiket ellenük. Ha kedved tartja, ■ manóktól és törpéktől szer-zett varázslatok segítségével többszínű csapást mérhetsz ellenfe-lekre (világ, földrengés, sarkanyú, stb.), de többetmagaddal (egyszerre maximum négyen) is ájthatasz ■ pályákon. A System 32 rendszerben lakozó erő lehetőséget adott egy szebb és hangu-latosaabb világ megteremtésére, ahol nehé perspektívus, másol pedig saját szemzőből is szemlélhetük az eseményeket. Sajná-datos, hogy ■ Sega az 1994-ben érkező Golden Axe: The Duel cí-mű veredéskor anyaggal beadtala a sorozatot (anno még a Saturn személyében is láták benne fantáziát – pedig a Golden Axe fel-szín előtt egy teljesen átlagos veredéskor anyaggal volt, nulla mon-da-nivalóval), ugyanis ■ eltérő fegyverrel, speciális mozgások és kombózási technikák (a történetről és ■ Golden Axe világáról nem is beszélve) nagyon megteremtették a sorozatot a játéktek-mekbe látogatással. Így történet az év bea' em kategóriájának dí-jait (pedig a '90-es évek eleje tömve volt jobbnál jobb alkotásokkal) ■ megisztelez eredménye miatt került be az 576 Konzol hasábjaira is.

Februárra ennyi, halgék-urak: mivel a csillagos kredittel teli zsakunk kiürült, szemünk elláradt: ■ árkád műzemesi séntakat ezennel befejezzük. Jövő hónapban ismét fűnci tartalommal vá-runk benneteket, addig is: Stay Tuned!

Stinger  
stinger@576.hu







Függetlenül attól, hogy korábban előfordultak a sorozatban kisebb ballépések, vagy sem, biztos vagyok benne, hogy a DIM Race Driver (TOCA Race Driver) 2 óta a TOCA széria minden további nélkül kiérdemli, hogy mint nagyon igényes, szimulátor jellegű, és tartalmas pályavezérlési autóversenyt bízunk rá.

Ennek megfelelően a harmadik rész játékmenele is erősen épít a TOCA 2-re. Hozzá hasonlóan a játék fő karriermódját itt is a "Világturné" képezi, még ha a második részben még nem is így hívták ezt a játékmódot. Ismétlenül egy kezdő pilóta személyében kezdetünk neki versenyzői pályafutásunknak, ahol megint a jó

kipróbáljam a másik két szűz kategóriát is. Ez leginkább azért öröndetes, mert így végre — két új karriert kezdeni, ha mindeket ki szeretnénk próbálni, és mindent meg szeretnénk nyitni a multiplayer-ben. Sőt, hogy eredményeinket javítsunk, s már kipróbálni kategóriáknak is bármikor újra nekifutunk.

A futatok közötti átvészelt videókban már nem mennek bele komolyabb sztorizgatásokba, hanem sokkal inkább Rick vezetésével kapcsolatos tanácsokra, valamint az egyes kategóriák versenyautóinak közelebb bemutatására fektetnek a hangsúlyt. Na persze a harmadik részből — hiányozhatnak a feldühödött ellenfelek reklamáslái egy-egy koccanásból futam után.)

vezetést a rally versenyeknél különösen erősen tapasztaltam, szóval mindenképpen le a kalappal a Codemasters előtt. A második részben sokkal precízebben be kellett tanulni a pályák struktúráját, és a gépi ellenfelek is sokkal keményebbek voltak. Persze a TOCA 2-nél kétszámjegyű hirdettek, hogy "Ultimate Racing Simulator", ám véleményem szerint eléggé neccas dolog egy autós játékról — állítani, hogy szimulátor. Valami valóságapala persze biztosan van, de ha tényleg minden ilyen játék IGZI szimulátor lenne, akkor ugyanúgy lehetne bennük a kocsiat irányítani. És akkor megkérdem titeket, hogy szeretitek pl. a Gran Turismo-nak, a Ferrari Challenge-nek, vagy a Forza-nak ugyanolyan az irányítása?



örg Rick lesz a mentorunk karrierünk során. Összesen 32 rangot kell teljesíteni, melyeken belül legfeljebb 3 külön versenykategória közül is választhatunk szabadon. Összesen 87 különböző kategórián találkozunk, ahol nem csak olyan ütős autókólak lesz dolgunk, mint a DIM, az amerikai Muscle széria, vagy a Nissan és a Stockcar, hanem akadnak igen extrém egyedek is, mint a leherautók, vagy pl. a bivaly Monster Truckok, melyek a stárhál láványosan a hűtőszekrényekre emelkednek. Az igazat megvallva a TOCA 3-ban szinte minden létező kategóriájú versenyautóval találkozunk, ami csak létezik a világban. Mindenképpen figyelniem méltó, főleg ha figyelembe vesszük az elődök szereplő 29 „árnyalkodó” kategóriát, azaz a TOCA 2-t már akkor is a „lehetőségek tárházának” nevezzük, már ami a tartalmi oldalról illetve, na persze, akkor még nem jelent meg a Gran Turismo 4 és a Forza.

A Világturnénál azonban még nem állt meg a fejlesztők fantáziája, hiszen a Profi karrierben 8 további kategóriát találunk, mint például a klasszikus járgányok, vagy a GT. Ezeknek belül pedig összesen 60+ bajnokságot és 177 futamot teljesíthetünk. Az előbbiektől kezdve a „játék nevelő DIM-et is. A Szimulációs módnál találjuk az útközlekedés megfelelő szűz futamokat, az időfutamatokat, és a bőséges multiplayer-t. A második részhez hasonlóan külön bajnokságokat is szervezhetünk, valamint rendelkezésünkre állnak gép által irányított versenyek is, nem csak osztott képernyőn, hanem online és system linken is. Játshozatóság terén bizony sokat fejlődött a játék. Biztosan emlékeztek talán még rá, hogy a TOCA 2-ben milyen könnyen ki lehetett csúszni a kűr, arról nem is beszélve, hogy félve voltam csak be, de számomra a játék sebessége „csigalassú” volt. A TOCA 3-ban ellenben kifogástalan az irányítás. A kocsi sokkal lendületesebb, és teljes mértékben tudom kontrollálni a kocsit. Nem kell félnem tőle, hogy a kanyarban elszállk a versenyautómmal, és annak is sokkal kisebb már az esélye, hogy kipörgök. Ezt a „szabadabb”

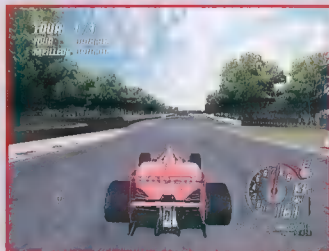
De természetesen a TOCA 3-ban is realisztikusnak tűnik a versenyautók fizikája, ám emellett nagyszírién irányítható is. Mindenesetre a játszhatóság kiváló, főleg, hogy mindkét emeltet, a gépi ellenfelek már nem olyan profik. A második részben nagyon gyakran durván meg kellett szenvedni, akár csak azért is, hogy egy-két helyet javítsunk. Nemi szorítás azonban megis adódik. A játék most már komolyabban figyeli, hogy a kanyarok lenyisszárításával, azaz a pálya elhagyásával nyertünk-e jobb pozíciót. Ez esetben több másodperces büntetéstől szobhatnak ki ránk.

Persze ha még — sem jelentene elegendő kihívást, még mindig átállíthatjuk a nehézségi fokozatot hardra.

Né felejtük el azt sem, hogy a TOCA — játékok közé tartozik, amelyben törnek a kocsi, igaz, küldéig még mindig nem valami kimagasló a Brésmód, a sérülések azonban továbbra is kihatnak a versenyautóknak fizikájára, természetesen negatívan.

A kijelzőn továbbra is nyomom követhetjük a megszámozott információkat.





kat, pl. hogy mennyire sérült a motor, vagy a tengely. Érdekes változtatást csak az új súlypont (?) kijelző jeleníti, amely mutatja, hogy a kanyarokban a kocsi merre akarja kitérni. Biztosan hasznos kis szerkenység, de sokkal többet ér, ha rutintól végzet ellenkormányzást, mintha egy kis narancssárga pontocskát figyelünk.

A játék a sérüléseken kívül elvileg olyan kisebb fizikai behatásokat is figyelembe vesz, mint pl. hogy széláramokban állsz-e, vagy pl. hogy sáros-e a gumí. Nem tudom mennyi benne az igazság, de az biztos, hogy extrém sérüléseknél pl. durván be lassulsz.

hogy mennyire lassú. A tömegmodell egyes részei még mindig kicsit amatőr hatást keltenek, hiszen inkább csak kartonpapírral jellegű gyűrődéseket láthatunk a karosszérián igazán helyett. Viszont a koccanásoknál a kocsik darabkái valószínűleg repkednek ide-oda, a fényesörök lörknek, a sárhányó pedig annak rendje és módja szerint leválik ütközésnél.

Mindössze egyetlen komolyabb kivételről találok, és az is inkább csak a PS2-es verzióról. Megjelenítésnél a játékban roppant mód rögösebbek a élek. A Gran Turismo 4-ben például sokkal finomabbak főleg, ami a környezeti illét. Még annyit megemlítenék, hogy úgy hallottam a játék PAL verzió-

Éppen ezért objektíven tekintve nyilván nem érhet fel a TOCA 3 a turismo jellegű autósversenyelek, és hozzájuk képest még ez a tartalom is karcsúnak tűnhet, ám két dolgot azért ne hagyjunk figyelmen kívül. Egyrészt a TOCA 3 még a GT4-nél is komolyabb multiplay-jel rendelkezik, a Forza-hoz képest pedig főleg. Másrészt minden további nélkül el tudom képzelni, hogy bőven akad olyan játékos, akit elriaszt, vagy már unja a turismo játékok határtalan lehetőségei, és nem biztos, hogy pl. minden pályát ötször akarnak megtenni, mire megszerezhetnek egy adott kocsit. Aki tehát egy igényes, ám mégis könnyebben emészthető licenccel



Az irányítás kapcsán még had jegyezzem meg, hogy a PS2-es verzióról jól erősen kell nyomni az X-et ahhoz, hogy kellően gyorsuljon az autó, így valóban sokkal kényelmesebb a felajánlott jobb analóg kart mint gáz és féket használni, ahogy azt a rally játékoknál is szokás.

Vizuális szempontból a TOCA 3 alig marad el a GT4 és a Forza mögött. Mindenképpen sokat fejlődött, különösen a rally versenyek esetén, melyek már simán felérnek egy Colin McRae-val is.

A versenypályák azonban sajnos kissé szegényesek, ám ez nyilván így van a valóságban is. De mindenesetre példát vehet-ne az EA a Codemasters-tól, hogy hogyan kell kinéznie egy Nascar pályának. De az EA védelmében persze meg kell említenem, hogy itt viszont egyáltalán nincsen meg az EA-s Nascar-ban látni hatalmas rivaldafal és a zúzólt felület, azaz a teljes Nascar versenyteeling.

Végre a játék sebességével sincsen semmi probléma, hiszen mint említettem a TOCA 2-ben engem leginkább az zavart,

ja valamilyen oknál fogva kizárólag csak 50 Hz-et támogat. Hogy ez most csak a PS2-es verzióról érvényes, vagy az X-re is, azt nem tudom, de így ez esetben még az is elképzelhető, hogy a PAL konverzió károsan hat majd a játék sebességére is. Így ha maximalisták vagytok, külföldről rendeljétek egy NTSC-verziót.

A TOCA 3 tehát a második rész feljavított, kibővített, és felbőszített változata. Mivel a sztorizálás körülményei, és a hatalmas tartalom elnyerte a játékosok tetszését, nem akartak számottevően változtatni rajta a Codemasters-nél, inkább csak a TOCA 2 hibáit próbálták meg korrigálni. A tartalom legalább a két-háromszorosára bővült. A Világutató egyszerű végjáték-száma mindössze csak 5-8 óra ugyan, ám ha minden versenykategóriát meggyérünk, akkor bőven 20 óra fölé emelkedik a játékos. A Profikarrier kihívásával együtt pedig jócskán meghaladja még az 50-t is, és akkor még mindig ott van a kidolgozott multiplay. Grafikaig a legjobb autós játékok közé tartozik, az autók irányítása, és a játékmenet pedig sokkal dinamikusabbá vált.

Egyszerűen élvezet benne vezetni, és nincsen közötti feszesség-érzékeny versenyek között. Nem kell a futamokat többször is újraindítani, általában már maximum másodszerre is képesek vagyunk teljesíteni a kihívást. Egyedül a rally versenyeknél kellett kezdetben többször nekifutnom, de csak annyi rá nem jöttem, hogy feleslegesen sokat fekézzek, hiszen rendkívül jó a játékban a rallykocsik tapadása, és nem vágydók ki minden kanyarban az autó segge nekicsapódva a falnak, vagy egy fanak.

Az viszont igaz, hogy egy idő után akár monotonitás is válhat az előre meghatározott bajnokságok és játékmódok teljesítése, és ezen az sem feltétlenül segít, hogy 3 kategória között is választhatunk.

pályavezetésű autósversenyre vágyik, annak mindenképpen ideális választás a TOCA 3.

Krisz  
rajkrisz@freemail.hu

## TOCA RACE DRIVER 3

### CODEMASTERS

#### XBOX

grafika: kiútoló  
játékos: kiútoló  
számlalosság: kiútoló  
zene / hang: jo  
hangulat: kiútoló

#### PS2

1-2 játékos, 8 színes, system link, max 11  
menetidő: 100 perc (2008)  
éves játék (100 perc)

#### XBOX

1-2 játékos, 12 színes, system link, max 11  
menetidő: 100 perc (2008)

✓ toca 2-nél érhetően könnyebb tartalom,  
grafika, a játékosok  
x a turismo jellegű játékokhoz képest  
korszerűsített játékművel, ps2-n kisebb méretű

#### XBOX

#### PS2

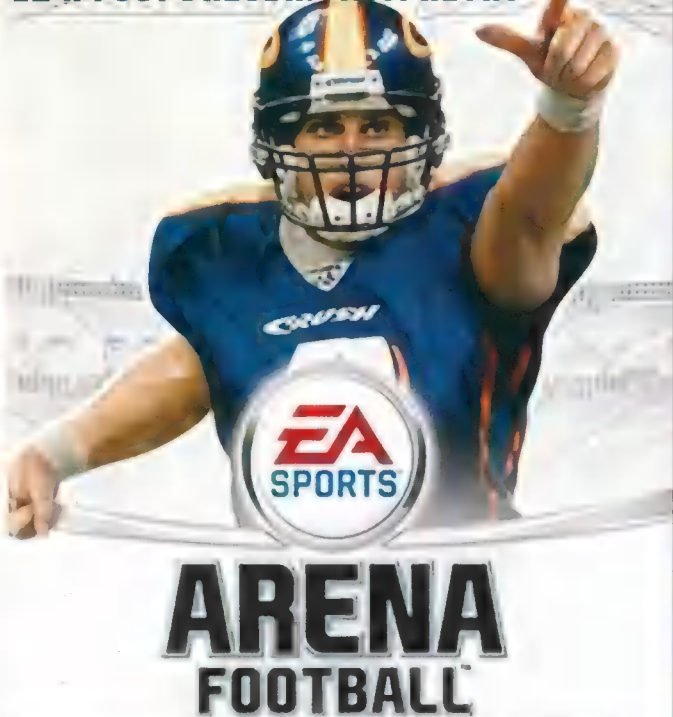
**9 pont**

### MARTIN BELESZLI

Nem vagyok „Toaca” kedvelő – pontosabban eddig nem voltam, mert rám leginkább csak a „Koca” autósverseny-játékos jelszó illik -, de ez a harmadik rész maradéktalanul meggyőzött. Nem a fizikával, a szimuláció élethűségeivel, és nem a többjátékos módjával: egyszerűen azzal, hogy az általam ismert összes versenytypus megtalálható benne. Egy játékban minden!



## EZ A FOCI VALÓBAN KISPÁLYÁS

[illegible]

És hát miközben, hiszen én voltam a huszadik Anagninoli (a negyedik AFL ehhez) rendező, és egyre népszerűbb a sportig, persze csak addig Amerikában (innen például Ben Jovi lesz a közeli zenei fesztivál a tálca), aki egyelőre még a rész tulajdonos az egyik csapattal, ha jól emlékszem pont a Philadelphia-ra, addig az elmúlt néhány évben ugyanígy, az elmúlt öt évben a játékosok, azaz hogy valóban milyen okokból jól jött le a AFL-n a jelenlegi, az minősége egyéni egy ilyen mérkőzés látom rövid életet, addig az is csak felszámol az egyik ismerősöm, úgyhogy inkább nézzünk át néhány konkrétumot, hogy valóban miről is szól az **Angels Football**.

[illegible][illegible][illegible]

Csipi M Le  
csipimlee@576.h

## ARENA FOOTBALL

EA SPORTS  
R52 YBOY[illegible]

7 pont

576 KONZOL

**MARTIN BELESZÓL!**









ÚTOS KIS ESTE!

# FIGHT NIGHT

## ROUND 3

It van a március, de a tavasznak a nyomát sem lehet látni. Ez kicsit elszomorít engem, de gondolom ezzel nem csak én vagyok így. Persze szeretem a hideget is, de most már elég legyen belőle! Megyek, leütem a telet...

Aki eleve az első havi címelemet az tudhatja, hogy szerveztünk egy jó kis rítót a haverokkal, és itt láttam én is először a játékat. Pientek kapom meg az anyagot, a "játék határok nélkül" szombaton kezdődött, és valaminek valószínűleg érte. Egy darabig pihent a korom, mivel a szokásos alap partizencokkal zúztuk az iport, de amikor eljött az ideje, akkor mint valami pizsa, bevette magát a gépbe.

Nagyon nagy meccseket vívtunk egymással. Az elején még vége lett a bonyoloknak az első menetben, mert a taktika az volt, hogy a verd szét a fejét a másoknak" (védekezés, elhajlás, előmozdítás NUKU). Közben rájtem, nagyon sok lövet kellene fűzetni nekem ahhoz, hogy számvesszem a fejemet – ez nem azt jelenti, hogy bántam a bokszolókat, csak azt, hogy én nem szívesen csinálnám...

Epekedve vártam mi fog történni, mikor beraktam a korongot a konzolba, de meg kell, hogy mondjam, már az elején sem kellett csalódnom. Tökéletesen össze van rakva az intro, és persze a megszokott EA Sports logóval is foglalkozni, de ez az azt hiszem természetesen. A legelső, amivel össze fogtok akadni a menüben az a Play Now pont, ahol elkezdhetitek egyből egy meccset. Ki kell választanotok, mely szarokban akartok lenni, és ezután jön a következő lépés, ahol úgy-ahogy meg kell választanotok a nehézségi szintet. A nehézségi szint kezdve a nehézségi benn van az összes csoport, számos versenyzővel és szíróval. Itt első tudjátok hozni a küzdő felek részleteit, adatait, és miután sikerült döntést hoznotok minden téren, már csak pályát kell választani, és jöhet a boksz.

Ügyanúgy beharangozzák a versenyzőket, mint az igazi meccseken. For fontos tudnivaló a képességnyílatokról. A nevének fölött van az erőnlét mutatója, ha ez alacsony, akkor még egy nagy ütést kaphatunk, és pusztul fogunk. Ha ilyen előfordul, akkor a képernyő látható körbe kell majd "jelennünk" a két analóg segítségével. A nevének alatt lávó sárga csík azt jelzi, milyen erővel tudunk ütni, ha ez teljesen elfogy, akkor alacsonyra kicsit pihenni, azaz elhajolni vagy védekezni. [Persze tudunk olyan erővel is ütni, hogy lemegy majdnem az egész energiája az ellenfeleinknek.] Minden menet végén meg tudjuk kicsit győ-  
20

gylitani az emberünket, de az ró is hogyhatjuk a gépbe. A boksz alatt a Start lenyomásával át lehet venni az irányítást a másik bokszoló felé, be tudjuk állítani egy-két dolgot (Settings), információt lehet nézni a meccsről (Fight Totals), és be lehet dobni a törőlközést, azaz ki lehet lépni a játékból.

A főmenüben a következő pont az ESPN CLASSIC, ahol régi nagy meccseket játszhatunk le, mint például az Ali vs. Frazier, Jones Jr vs. Torrey, és így tovább. Harmadikra jön a Career Mode, itt elkészíthetjük saját bokszolókat, olvél sikeres pályafutást csinálhatunk, de akár újra is építhetjük egy sportoló karrierjét.

Nos, ha az első változatot választottuk, akkor lehetőségeket nyitunk minden apró dolog beállítására. Kezdjük az elején: be tudjuk állítani a neveteket, becsenveit (hihetetlenül sok opció van arra, hogy megfelelő és találó neveket találjunk), és meg lehet azt is adni, hogy honnan származtak. A következő oldalon a várakozási stílusokkal kapcsolatos tulajdonságok között lehet válogatni, azaz alapállás, alapállás, ütési stílus és blokkolási stílus. Ezek után jön a borszár és a szeméző beállítások, ahol egész érdekes párosításokat lehet összehozni. Ha ezzel is megvagyunk, akkor jön a súlycsoport, a magasság és a testalkat beállításai. A jobb analóg segítségével tudjuk embereteket izmosnak, vagy éppen egy színterostnak megcsinálni, de nem nagyon hinném, hogy bárki is az utóbbit választaná, max csak a vicc kedvéért.

Nos most jön a játék legmókásabb része! Hogy miért? Mert a saron következő részben tényeg mindent be lehet állítani, amit csak el tudunk képzelni! (Most közzélok csak egy párat említek, mert akkor külön-külön kéne nyitni a játékokat.) Embereink egész fejzerkezeteit lehet munkálkodni, a koponyacsont formájától kezdve a szemek helyzetétől a szájjal kezdve, az arccontig, egyszerűen bármilyen hihetetlenül csúnya (szép) versenyzőt meg lehet megalkotni. Aztán használtam azt a szót, mert nem hiszem, hogy az életben lehet ennyire lecsúszni gyereket csinálni, mint amilyet itt össze lehet hozni. Jó szórakozást, és évköztan velet! (Meg ver-

senyt is rendezünk, ki tudja a legcsúnyábbat összehozni – mármint a játékokban...). Igen! Fontos! "Szörny" becsenév nincs csak "Bestia", ez sem rossz, de nem az igazi. Az utolsó előtti feladatunk a hajszár és a hajforma beállításai, már ha lesz haja a pocsinaknak, majd jön a szemöldök formája, az arcuszár, és ennek színe. (Ez is elengedhetetlen a világ legcsúnyább bokszolójának a megszületéséhez.) Azt elfelejtettem mondani, hogy a szárazkórás véglegjelölje az, hogy a ruha horcosok kizdenek, és lehetőleg tedd legyen a legcsúnyább és a legerősebb.

Az utolsó, végül is a legfontosabb beállítás a játék szempontjából most következik, mivel itt tudjuk elosztani a tapasztalati pontokat. Minden megkezdett karriernél kétszáz pont osztható el a tulajdonságok között, de ezeket a játék alatt lehet fejleszteni.

Ezeket most ismertetem is véletem. **Power**: minél magasabb, annál erősebbek ütéseink. **Speed**: az ütés gyorsaságát lehet ezzel fejleszteni.

**Agility**: a mozgásunk gyorsaságát határozza meg. **Stamina**: az energiánk fogyatásának csökkentését és a visszatöltődés sebességét jelzi. **Chin**: fejünk védelme a fejütésektől ellen milyen hatásos. **Body**: milyen jól védekezünk a testütésektől ellen. **Hearts** milyen százalékkal bírhatók vissza az energiánk egy esetleges padlózás után. **Cuts**: milyen mértékben és hogyan sérül meg az emberünk. Minél magasabb, annál nagyobb a veszély a sérülésre.

Nos, ha a mindezzel készen vagyunk, akkor már kezdődhet is a játék. A Sign Contract alatt tudunk ellenfelet választani, és itt megkapjuk egy pár információt is a lehetséges küzdelemről. Például azt, hogy mióta versenyzünk az ellenfelel, milyen a mérleg, hol és hány menetel kell el-elene bokszolni; van-e di, mennyit hóg a könyhár az a meccs, és hogy kapunk-e valamilyen borszár, ha nyertünk (persze ennek feltétele is van, pl.: ötödik menet előtti kiütés). A Scoutnál meg tudjuk nézni ellenfeleink értékeit, milyen stílusban üt, védekezik és milyen az alapbeállása. Ez nagyon fontos, hiszen nem jó nálunk sokkal erősebb sportolót kiválasztani. Ha megfelel a srác, akkor a Sign Contractot ki is tudjuk írni. Ha megvan a kitévés, akkor az előbbi pont helyett a Train menü lesz. Itt tudunk a verseny előtt edzeni, aminek a hatására majd fejlődünk egy, mielőtt ringba szállunk. Az edzés megkezdésénél kell egy tréner is választanunk, van aki ingyen is ellátja a melót, de annak semmilyen speciális tulajdonsága nincsen. A többiek pénzért kének az oktatásért, de nekik már van speciálisuk. Háromféle lehetés van arra, hogy nével-



júk értékeit, akkor írja a program, milyen tulajdonság nő és mennyivel, +1 csillag. Mi is elvárható a training, vagy rábáztuk a gépre, de akkor csak az igazi érték lehet fogjuk feljósni.

A Fight Store-ban tudok mindenféle cuccot venni, mellet csatlakozni, és veredési stílusokat lehet választani. A Trophy Case-ben vannak az addig már elnyert övek. Az Edit Boxerben tudok egy-két próbát dolog változtatni: emberketek, de lénnyesekkel nagy. Az Options-ben a szokások műveletek hozzáférhetek végre. Ezek alatt láthatók egy-két információ a karrieremről állásokról. Van egy népszerűségi mutató is, ha a piros csík beletelik, valamilyen címért küzdhetek, ezalatt az időszak, hogy grafikáim egy-egy, vagy sem, utána a súlycsoport, az én a mérlegem, a dátum, a korok és végül, de nem utolsó sorban a pénztek mennyisége. A bal oldalon meg egy kis összedolgozás arról, hogy éppen mit művelek, ki hivatkozik ki vagy győztek le.

A főmenüben a következő állomás a Game Modes, amin belül három lehetőség van. A netes játék, a gyorlatos és a ügynevezett kemény ütések. A Hard Hits Mode-ban az a lényeg, hogy nincsen megváltoztatni ideje a menetek, akkor van vége, ha valamelyik fél padlózik (itt nagy, aki többször kiül az ellenfelet). A Training menüpont alatt azt lehet gyakorolni, amiket fejlődés céljából kell csinálni a karrier módban. A Create Champ alatt lehet egy karriertől független embert csinálni, és itt annyi pontot lehet adni a tulajdonságoknak, amennyit csak akarunk (a bokszlóinkat a sima bunyóként is bevehetjük). Az utolsó rész az Options, de azt hiszem csak újdonságok szerki: lelek majd benne: be lehet állítani az irányítást, a zenét lehet be- és kikapcsolni, a hangon változtatni, és magától a játékmunkat piszkálhatjuk meg. Az EA Sports Extras-on belül láthatunk pár fontos információt, mondjuk a tíz legjobb bokszoló mérlegét, és három rövidfilmet az ütésekéről. Az irányítást meg lehet egyetlen szót. Hát azt kell, hogy mondjam, nem nagyon változott az előző részhez képest. A mozgást a bal oldali analóggal tudjátok végrehajtani, míg az ütéseket a jobb oldalon elhelyezkedő analóg segítségével vihetitek be. Itt is tudok szabályozni, kódot, fogást alkalmazni, hargeli az ellenfelet, és extra kemény ütést bevinni. Na jó, a kombó bevitel nem olyan egyszerű, mint az az előtti részben, de egy kis gyakorlással mindent meg lehet oldani. Egyéb-ként az analóg karok ezellen lemmatizálása nem vezet sehova: akkor nem megy a game, az a Training Mode-ban könnyen és egyszerűen megtudhatunk mindent (ha elkezdjük a készítőket, akkor Start, és ott a Select Lesson).

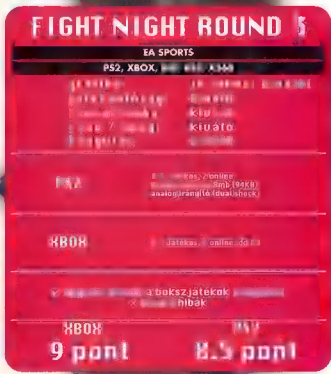
Vizsgáljuk meg egy kicsit a programot grafikai szempontból is. A game szép, de ami egyből kiütötte a szememet, az a bazi nagy, egy bizonyos gyorsított reklámzó embléma a ringben (meg amerre a szem csak ellát), na meg persze a mindenki által jól ismert bokszoló ruhákra reklámja. Lehet, hogy kötelezős vagyok, de a játékokba nem kelle belevinni ezeket a reklámot ilyen erőszakkal, hiszen ma már kárpó az ember ne utázza, akkor is rájön egy reklámotlan verzió, és akkor a TV-ről nem is beszéltem. (Na de mindegy, ebbe ne menjünk bele,

mert ezen évekig lehetne vitázni.) Visszatérve a háttérre, megint csak dőlőzhatok volna még rajta, mert szinte ugyanúgy néz ki, mint a múlt század epizódjában. A stílus zavarjást szerettem nem nagyon kell sokat mondanom, jól elhalászik (boks + rap).

A küzdő felek nagyon, de nagyon bitangul néznek ki, de a kültetés nyál- és vérfröccsenés rész dobogott meg legjobban a szívemet. Azt hihetetlenül jól elhalászik a programozó barátaim. Visszatér az negatívum, hogy kicsit bémus nyolnak el az emberek, főleg a közel közelében. Olyan, mint mikor látjátok egy akciósímben, hogy túl van rendezve a buli, és a fickó nem úgy esik el, mint aki kiütötte, hanem úgy, mint ha azt mondanák nektek, hogy most azzal dőltek el (nem realizálus elég).

Ennek ellenére meg vagyok elégedve a játékkal és abszolút nem csodálom benne. Igen, ami nagyon fontos az, hogy a két verzió között lényeges különbség nincsen, maximum annyi, hogy X-es egy kicsit szebb grafikailag. (Aki nem annyira kötelező a kinevezett kapcsolatban, nyugodtan veheti a PS2-es változatot is kilencsere.) A game nagyon jó és élvezhető, mindenkinél csak ajánlani tudom. Jó szórakozást hozzá - és a mult-ti mindenféleképpen próbáljátok ki!

Bolu



MARTIN BELESZOLI

Amire felfigyeltem: mintha túl könnyen „agyon” lehetne benne az ellenfelet - legalábbis a könnyebb mecseken, mert azért túl sokat nem erőszakoskodtam a játékkal. A legtöbb időt arra ment el, hogy megpróbáltam felállítani egy Gonzo Zali vs. Rékasi Károci párba.







# Jacked

15-16 éves koromban valamit izonyatosan rá voltam kattanva a motorokra. A komolyabb Harley Davidsonok valahogy sahasém érekeltek igazán, viszont a speedmotorokért és a crossmotorokért totál odavoltam. Mindenkiel kilágyallam a témát, aki kicsit is értett hozzá, és bár még motoros jögsim sem volt, nem hogy motorom, mégis már kentem-vágtam a témát, pl. hogy hogyan lehet egy 125 köbcentis motor illegálisan felhívni, ■■■ mintha valami fűszert forgatna volna ■■■ becsúszás lövényfűzés (fejcsékném...!) Közben aztán jöttek-mentek a negatív előítéletek, és annyian magyarázták belém, hogy ■ motor mennyire balesetveszélyes, hogy végül lettem róla. Jó példa ■■■ többek között az is, hogy 20 évesen az apám is nagyon szerette a sebességet. Bizony szerette, onig egyszerű ■■■ borult egy hatalmasat a macijával. Kellenelet sen volt, ugyanis ■■■ nem éppen zörgő csónkú bójára ül mögötte, aki a közönségnél teljes testével apámra esett. Bukások volt ugyan ■ faterom, de az állát ■■■ vette szemni, így/hogy az én drága apukám több méter "súrlódó" végig az állával a köves úton, plusz még ehhez adták hozzá a nagybátyám súlyát is. Fata "bócsi" teljesen megrettent ■ véres látványtól, miután apám nézett, ami ■■ is csoda, hiszen az alsó ajka teljesen a szájpodásig kifordult, és szinte darabokra szakadt. Utána már nem szerette apám a sebességet... Fiúk, ti ■■ nagyon motorozatok, nem éri meg! Legalábbis ■■ hétköznapi használatokra legyen a maci, max. hétfői kirándulásokra...

Most, hogy mindenki átértékelte kicsit a motorozás veszélyeit, merkedünk meg közlekedni a hasonló témájú Jackeddel, mely nem leginkább ■ klasszikus Road Rash szerénre emlékeztet. Habár a jó öreg RR sorozatok már régóta nem akadnak akár csak egyetlen feladatláza is, azért a témát láthatólag nem hanyagolják a kisebb fejlesztők, így sokan próbálják meg leköpönteni, pontosabban ■■ jellegű játékokkal feliragoztatni unalmas motoros játékokat.

A Jacked tehát egy erős Road Rash jellegű motoros cucc, mely a témájának megfelelően a száguldosról, ■■ meg a pályán lenézésről küzdelemről szól. A játékból természetesen az USA nevezetesebb helyszíneire száguldoshatunk, mint New York, Illinois, vagy Ca-



ifornia. A stuff összesen 11 helyszínt, és 18 motort vonultat fel, melyeket 4 kategóriára oszt fel: 500, 750, és 1000 köbcenti, valamint egy később megnyitható „mít turbo” elnevezésű extra kategória is helyett kaptak. Ezen túlmenően ■ kategóriákon belül a motorokat két kategóriára osztják fel: verseny és harc. Előbbiekhez nyilván először ■ speedmotorok, utóbbiakhoz pedig általában ■ chopper típusú tartoznak.

A szágonyos „karriermód” mindössze helyszínenként 3-3 küldetést kínál számunkra, de legalább akadnak igen ötletes játékokodak is. Az egyes helyszínek és küldetések természetesen csak sorra egymás után nyílnak meg. A motorokat pedig a küldetés közben szerezhetjük meg, mégpedig ha kiütjük ellenfelünket ■ nyeregből, valamint ■■ borulunk fel az ilyenkor kapott Jacked Boost kóddal.

A játékokod között megtaláljuk ■■ egyszerűbb kórszemélyek, időutamatok, valamint ■■ népszerű checkpointbontó kősd) „leggyengébb láncszem” futamokat, ám a kreatívabb ötletek közé mindenképpen a bandaharcok, megsemmisítések és az érkéd jellegű checkpointos versenyek tartoznak.

A bandaharc játékok leginkább ■ King of the Hillre emlékeztet, hiszen itt egy szimbólumot kell



megszerezni az ellenséges csapatól, és először átmenni megadott mennyiségű checkpointon, természetesen a szimbólummal a binokulumban. A játékmód elvileg csapattellegű, ám irányítani mindössze egy kevésbé hasznos „támadás” parancsok tudod ■■ többieket. A megadott időn belül. Az utolsó játékmóddal pedig checkpoint-át-checkpointig haladva kell eljutnunk egészen a célig. Akárcsak ■■ klasszikus játéktérmi játékoknál, itt is extra időt nyerünk minden egyes checkpointnál, ám a legfőbb kihívás ez esetben a sok-sok ránk támadó ellenfél elhárítása. Boostot különböző szimbólumok felkapásával, valamint ugrásokkal szerezhetünk. Az egyes szimbólumok emellett különböző kézzeljáró fegyverekkel és kisebb bombákkal is megajándékoznak minket.

Meglepetésre mind a városok, mind pedig a vidéki pályák pixelesek, és látványtalanok, de legalább van sebességerőztetünk. Játshatóságra sajnos számos helyen eléggé gyenge a játék. Nem csak a motor irányításán van mit kifogásolni, hanem érkédos mivoltát figyelembe véve ■■ pályák kialakítása ■■ a legjobbak. Rendkívül bosszantó pl. hogy a cél előtt a fal mentén haladva egyszerűen csak megjelnek előlünk egy kőláda házban. És nem igazán illik egy ilyen érkéd játékhoz az sem, hogy a falhoz képest akárcsak csak 20 fokosnál is eltérő szögben érkezve már boruljunk is. A küzdelemnél pedig gyorsan előfordul, hogy ha már az elején nem kapjuk el ■■ ellenfelet, akkor már ■■ egész pályán ■■ érkük utol. A támadásokat a gáz gyors ütemben való nyomkodásával védhetjük ki, de egyes utaknál ez már olyan szinteteket áll, hogy már-már leszakad az ujjam, és néha még így sem vagyok képes nyerni.

Témáját tekintve nagyon jó kis Road Rash feelingű cucc lehetett volna a Jackedből. De a játék szokós szerint itt is a megvalósításnál vezet el. Majd legközelebb.

Krisz  
rajkrisz@freemail.hu

## JACKED

JOWOOD / SPROING

PS2, XBOX

grafika: közepes  
játshatóság: alacsony  
szauatosság: alacsony  
zene / hang: közepes  
hangulat: közepes

PS2

1-2 Játékos, 60 f1  
memória: 256 MB (768 MB)  
analog csatlakozó (dual shock)

HBOK

1-2 Játékos, 60 f1

✓ jó témaválasztás  
x komoly játshatóság problémák, tartalmatlan

HBOK

PS2

5 pont

MODTIN ■■■■■

Nekem az összes menő motoros haverom összetettebb és nagyobb, roadosul csúnyán. Ennyit nem ér. A játék az még totál unalmas... legalábbis, nekem meg nagyon sem kene.

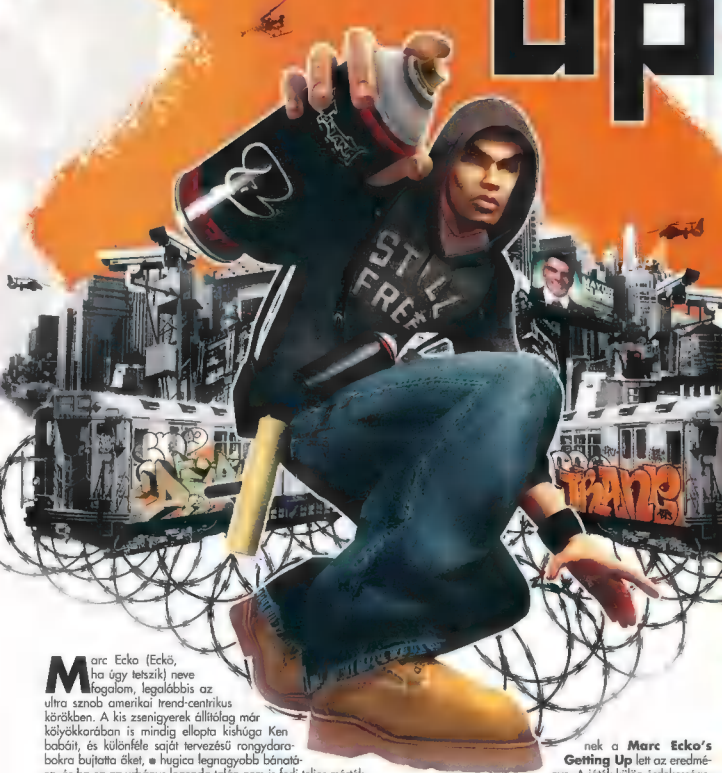


MARC ECKO'S

## Getting Up

CONTENTS UNDER PRESSURE

UP



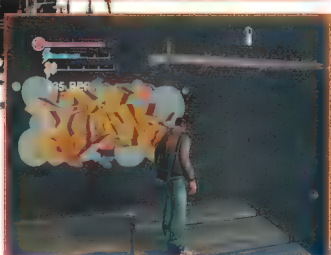
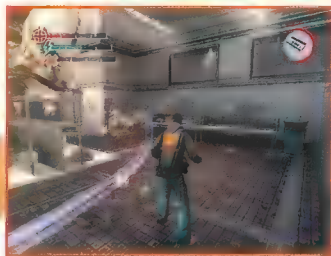
**M**arc Ecko (Eckó), ha úgy tetszik neve fogalom, legalábbis az ultra sznob amerikai trend-centrikus körökben. A kis zseniyekek állítólag már kályókaróban is mindig ellopta kishúga Ken babóit, és különféle saját tervezésű rongydarabokra bujtatta őket, a huciga legnagyobb bánatára, és ha ez az urbanus legendán túl nem is fedt teljes mértékben a valóságot, az viszont bizonyos, hogy már a középiskolában elkezdte szörnyainak próbára tételét, és a szülei garázsnak helyenyszertelen berendezett bemutatóműtermében villogtatta ruhatervezési ambícióit, még a nyolcvanas évek közepén. És mivel hamar egymásra talált a nagy hip-hop slepp a kis génusszal, az egész dolog gyorsan kinőtte magát a underground körökől, így aztán „kénytelen-kelletlen” 1993-ban – 20 évesen – létrehozta saját cégét, az Ecko Unltd.-t. Marc ügyesen megfogalmozta a különféle divathullámokat dollármilliomos szomszédjától, ami még inkább arra ösztönözte, hogy a leghíresebb körökben is megismerjék a nevet, ezért manapság már a tervezésen kívül publikált is, ha jól tudom saját trendi divatmagazincájában, ismét előadókál karöltve (legutóbb pl. 50 Centtel közösen) újabb és újabb kollekciókat dob piacra, jötteknyokidit, és megállás nélkül próbálja elhitetni magáról, hogy ő a 21. század rap szubkultúrájának meghatározó alakja. Ezt egészen ügyesen adagolja, hiszen több a listára a felkerült a neve, mint például a „DNR’s Power 100”-ba, vagy a „Crain’s New York Business”-ének „40 under 40”-es listájára. És mivel a konzolozás „szorosan” kapcsolódik a hip-hophoz és az utcai göncökhöz, 2002 címborítójához hasonlóan ő is úgy érezte, hogy itt az ideje, hogy jól megmutassa magát egy videójátékban, omi-

nek a Marc Ecko's  
**Getting Up** lett az eredménye.

hogy Marky Marc saját maga írta a történetét, ami egy kicsit ijesztő, hiszen egy olyan utópisztikus világban játszódik, ahol a hatalommal szemben csak a ultratrendi ruhákba bujtított graffitisek mernek ellenszegülni, és művészetiüket állítják szembe az elnyomókkal. És mint tudjuk, a zseniket csak egy nagyon vékony határvonal választja el az örültől, így talán nem ártana neki egy alapos beszélgetés valamely méregdrága agytrükkösözzel, hogy visszahozzák a fiút a valóságba.

Alább a realitásban, ahol a graffitisek szabódszítés, a közvilágítás megátlóuljon rongálása, és amolyan – engedély vagy felkérés nélkül alkalmazva, épületeket kinkrelve – ágyúgy értelemmel, mint egy telefonfülké szétverése, petárdá dobálása szemetekbe, meg a vadossz. Ugyahogy nekem senki ne próbálja bemagarázni, hogy a házfalakra lújkalt gyarús szignók, és a metrőkocsin díszelegő órák és feliratok egyfajta modern művészet kifejező eszközei...

A játékban egy Trane nevű fiatal szuhancot fogunk alkotítani, aki szorosan köti a hálóközvetítő szűrőszűréstől, hirténre vágjuk, és ehhez a leggyorsabb utat a városzerte megjelölt graffitiállal várja. Ehhez csak a rivalás bandákkal, és New Gradus – a történet ugyanis ebben a kitalált városban játszódik – korrupciós polgármesterével kell leszámolnia. A történet elég fantáziatelen, és



mentes minden egyediségtől, így aztán nagyon hamar felhúnt majd egy minden lében kanál riporternő, és a város vezetőségének majdnem minden tagja felkerül a felszínre. És akkor még nem elég, elmondanánk, hogy a polgármester pedig pont egy olyan város újjáépítő tervezetnek dolgozik, ami kifejezetten felszámolni próbálja a városzerte egyre terjedő falirkákat, ráadásul a jötek közepén a saját kezébe kerül egy olyan manipulált videofelvétel, ami bizonyítékot szolgáltat arra, hogy Trane-nek közvetlen köze volt a városi főhatalmak halálához. Egyből minden hűtőnk ellen esküszük, de ha elég kitartóak vagyunk, Trane sem fogja feladni, és a végén győzedelmeskedik a jó a városkák tudomást szereznek a vezetés és a falpingáló közös, gyilkosok sötét múltjáról, Trane a graffitisek élére áll, saját bandát alapít (a Still Free Crew-t), és meg a szerelmi élete is helyreerőzödni látszik. Tündérmese ez, modern, trendi hip-hop kintésbe bújtatva, kisgyerekeknek...

Maga a játék egy külső nézetű akciójáték, hívhatnánk akár Prince of Persia 2000-nak is, csak lehet, hogy ennek Marc Ecko apó nem nagyon örülne. Trane-t kívülől látjuk, aki jó yarmakasi-hoz hűen nagyszerűen verakszik, könnyvéden mászik fel az épületek falára, száguldoz matrózokcsik peremén egyensúlyozik, szédítő magasságokban ugrik egyik házról a másikra, és akár egy néhány centis párkányon egyensúlyozva egy kézzel is másodpercek alatt

576 KONZOL











11 zeni a amint is a lányok  
 egymás történet viselkedés  
 lok a  
 van Ha az o Nem értem miként  
 szeretn ez a játék  
 hiszem, hogy lett igaz?  
 lehelt a felépített s a lehellet is egy  
 minco a szor m a lehellet is egy  
 hayen a vesztés több (III)  
 részül mire a A  
 ság ott it

Minden Aldorabba Allottam Allottam  
 Ilyet diktált az Allottam Allottam  
 Tam a Allottam Allottam  
 Szerencsére a Allottam Allottam  
 Zsoltán Allottam Allottam  
 Vánszorgok Allottam Allottam  
 Zsoltán Allottam Allottam  
 Farkaslemez Allottam Allottam  
 De a Allottam Allottam  
 Szor fultam Allottam Allottam  
 Übölés Allottam Allottam  
 Zsoltán Allottam Allottam

**HALÓ-KLON**

Számomra akkor is, ha klónnak tűnik a nem is láttam min  
ezt A falak és a n itt a, ról  
diszítések. A s azok a kérdéses ma  
va csak

[illegible]

TDK INTERACTIVE	
PS2, XBOX	
grafika:	elmegy
játszhatóság:	síralmas
szaavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	jó

analog transistors (dual shock)

1-800-441-4629. ■

✓ hihetetlen jó hangulatú  
x maga a játék egyetlen perfekt bug

PS2

**2 pont**

# Curious George



**A**ki a majmokat szereti, rossz ember nem lehet – tartja az ellentétet közmondd. Te szeretted ezeket a lenyegzőkre, mert a címszereplő is ilyen, jobban mondva valószínűleg mintha rajz alát.

Curious George születése az igen régumi időkre nyúlik vissza. Apja, Hans Augustus Rey, kinek a kinevezését köszönheti, szeptember 16-án, anyja pedig, Margareta Elisabeth Woldstén, akit jobban ismerhetünk Margret Rey néven, 1906 május 16-án született meg, Hamburgban. Ők 1935-ben házasodtak össze Braziliában, majd Párizsba költöztek, hogy onnan a nők bevonulása 1940-ben elmenekülve végül New York városába kössenek ki, és megkezdjék gyerekönyv-írási pályafutásukat. Az első *Kiváncsi György* kiadás 1941-re tehető, és a fordításoknak köszönhetően világszerte megismerhették az ilyen jellegű irromásokat kedvelő kisgyermek. És eme gyermekéből kifejtett feltűnő egyedek most nosztalgizni örülhetnek, mert a mai napig közfelvilágban tisztelettel tessz a mozivásznon is, és a poronyait elvihetők a vetítésre azok az indoklat, hogy neki kedveszenek, pedig csak újra át oktatják élni fiatalokuk egyik meghatározó emléket. A film szerencsére nem épül bele a manapság divatos 3D-s működés fűzőcsontjait termékek közé, aminek mindig van a mások és szeszőzáró buta szereplő, hanem pont a régi mivolta miatt tényleg képviseli magát patinás értékkel. Szép, kézzel rajzolt figurák sem hordozzák magukban a „valójában” fellebbezés utáni monogram ismert és egyforma karakterábrázolásait, nincs benne harc meg legyőzendő gőgösöz, hanem egy aranyos történet kapunk egy idegesítően kíváncsi kálykacsimpánzról és elmaradhatatlan társáról, a sárgakalapos emberről.

A játék is eme film kapcsán készült, vagyis szép „külföldi” mondva adaptáció, és ennek a ténynek a vitathatatlan pozitívumai mellett sajnos magán viseli a feldolgozások jól ismert betegségeit is. A történet szerint Ted, a sárgabőrű állózatú poák a Nagy Fíros Majomkirálynál keresi a dszungsellét, ám amit talál, arról kiderül, hogy a fíros kényr egy az egyes méretarányban ábrázolva. Lógó arccal indít haza, ám közben összebarátkozik Gyurika majmokkal, aki megszerzi a kalapot is. A kaland tehát elkezdődik, és ha nekül az ember, akkor 3-4 óra alatt vége is lesz, ami természetesen csak a nagyobbcska játékosokra vonatkozik. A kisebbek és kevésbé profik viszont idegraghatók és agyverészt fognak kapni párszor, és szőlják a nagyságot vagy apukát, aki meg ettől kap majd idegraghatók és agyverészt, hiszen azért vesz játékot a kálykák, hogy az allegyen a szabályban és hagyja elkedni. A hógom is ilyen volt egyébként. Amíg nyoma a Gira Sisters című gamét, és minden nehezebb helyen értem sipakolt, hogy csinálom meg neki.

A játékmenni végül is egyszerű. Mivel majomról van szó, a fő alkalmából az ugrálás, mászás, kötélen vagy láncon való lengedezés, és ezeknek a kombinációk. Kedzsek az a feladat, hogy kövessük Ted autóját, ám nem a kiépített úton, hanem óvatosan az erdőszélen. Ez jó gyakorlásra arra, hogy megértsük a ugrálást és a karamélát, amiért a színe pillelre kizsákmoltó ráppelünk nem mindig ér célba. A dupla ugratás ugyanis valóban nagyon elsenéz a készítőktől, mert ez volt a leggyakrabban sikeretlen manőverem. Rágon az indulás után nem sokkal belefutottam egy lánára ugrálás mókába, amit párszor gódrába eséssel jutalmazott

George, és én nekiköttem azon elmélet, hogy milyen sziklatok lehet az ilyen állatok szőmi. A játék vége felé már néha ott tartottam, hogy az anyja mit csináljon egy fűt bonánnal, annyira béna volt szegény. A mutatóvány begyakorlása után csúszhattam le egy egyenes kanyarú ágon vagy min, ami elég fura káprázdmény volt, mert olyat még nem láttam erdőben spontán teremni. Majd jött egy olyan fa, aminek az oldalán óriási gombafélék voltak, és ha ráugrottam, akkor magukból lógtak tovább. Érdekes volt, de a játéban találkoztam vagy háromszor még vele, szóval nem vittek en az elemet kizáróba. Elakadni szerencsére nem lehet, mivel nem kóborolhatunk arra, amerre akarunk, hanem a pályánkat van egy jól behatárolt, csak mozgásterület, amin belül ugragubarguthatunk. És emellett még kapunk egy segítségnyújtó rendszert is a legegő lámpagátnál, ahol egy kis infót kérhetünk a továbbiakban szempontjából. Szóval azzal nem lesz gond, hogy mit csináljunk, maximum ha nem látunk kiutat valahonnan, vagy nem találjuk az összegyűjtendő kis piros majomdobogványokat, akkor felfelle is keressük a megoldást, mondvik egy ójto feletti szallésznyílásokon.

Aprópó, gyűjtögetés. Természetesen a platform és arcade játékok meghatározó elemeként ez sem maradhatott ki játékmennél. Szdegedelni alapvetően két féle dolgot szükségesgeltek: a banánokat és a kíváncsisádkodásra alkalmas tárgyakat. A banánok az egyértelmű cél, hiszen mindenki lát már ilyen sárga, kifli alakú gyümölcsöt, sőt, a szerencsésebbek még ehettek is ilyesmit (oké, ez poén volt, de amikor én gyerek voltam, tényleg rikóság számba ment a banán és a narancs, és ha valaki magánútján hozott belőle, pillanatok alatt elkopodták az emberek, akik hosszú sorokban fogycskodtak érte a zöldeségek vagy kartondobozos mozgáskúrás előtt). Egy majomnak persze ezek alapvető élelmiszerek számíthatnak, és furak is lenne George, ha például fogaskereket vagy dögöket hallgatna össze-szednie a pályákon. Banánból van magyagyanos pörgő, ami egy banánpontot ér, és fűrtés is, ami meglepő módon többet. A lényeg pedig az, hogy a káprázvány látható maximumunk legfeljebb a 80%-át beérjűve megkapjuk a bönusz cuccok valamelyekét. A másik szaporítandó pontok a kíváncsisádkodás természetünket használja fel, mivel úgy tudjuk szaporítani, hogy amilyik tárgy körül lenyves vibrálót látunk, és odamenne egy kérdéjárt jelenik meg a fejünk felett, azt nyomunk egy Nagyzt gombot. Ennek hatására Gyurink megpiszkáljuk, eltekéri, kinyitja, megrázza vagy feldönti a kizsmeldőlát, és az ezért kapott pontszámunkat levásárolhatjuk például filmekre vagy alkotásra az extra menüben. Ez néha a továbbiakbanunkat is jeleníti, mert egyszer George arcomon egy ujját dörzölt ki egy fűrtést, ami átkelhetett, a játék vége felé a műzumban pedig beindította a kiállított makketeket, hogy azok pörgése és forgása segítsen. De ezeken kívül még rengeteg megvizsgálható dolog akad. Darázsészkek és bokrok az erdőben, kofarak a hajón, a városi építkezésen locsolócsévet megnyitni, dalt és betonkevert beindítani, szerszámokkal felmenni, a kálybában lehangeregni a véteppirt, lemezjátszó hangjára breakelni, vagy egy óráváltummal halat szallétkozni.

Mint azt Margret Rey egy alkalommal elmondta, George-ban az a megnyerő, hogy bármint meglehet, amit a gyerekek csak szeretnének megtenni, de nem lehet nekik. Megjegyzem, hogy a GTA főhősének ugyanez a tulajdonsága, és elméletilem is rajta egy darabig, hogy talán pont ennek köszönheti a sikerét is...

Kellene a nagyobbaknak egy olyan játékot csinálni, amiben a ház, BGV ellenőrzést, portálzó- és időrevizorokat ültelgethet kedvűre, bár ezek az emberek is csak a munkájukat végzik végül is. Emeltem a brekelet, mint tevékenységet, viszont majomunk valóban táncra bírható pár mini játékon belül is! Ezzel tengerészreket tudunk elkápráztatni, a megvalósítás pedig a hagyományos táncjátékok alapjaira épül, vagyis a megjelenő jelek szerinti gombok adott idejű lenyomását kell korrektil végrehatnunk, 3 menetben. Ezen kívül még három aljátékban jeleskedhetünk, sőt, ezeket magukban is játszhatjuk a Gift Shop menü Mini Games pontja alatt. Gyűjtöhetünk Szentjános bogarakat, amik szűnik szerinti jelentenek pontokat, és két lufi játékkal is elűthetjük az időt, például azzal, amelyikben négy sarban mennek felfelé a jellel ellátott léggömbök, és nekünk a kipukkasztásuk a feladatunk.

Személy szerint jól elvoltam a majomkával, bár az életben nem szeretem ezeket a főemlősöket, pont a nevelhetlenségük és rosszkedvűsük miatt, bár igaz, hogy pont a csimpánz fajta egy kimondottan nyugodt és okos állat. Az erdei ugrálás után egy jó pár más gümében elcsúszt helyzetben kellett egy fal-eleven lecsorgani a béna megvalósítású folyón, miközben ke-







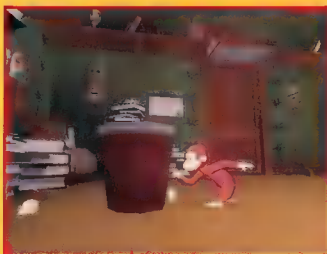
## MARTIN BELESZÜL!

Ha van egy barátod, akivel együtt játszani szeretnél, akkor a Curious George: A városi kőröslő a legjobb választás. A játékban a George és a Martin együtt járják be a városi kőröslőt, és megpróbálják megtalálni a kőröslő titkait. A játékban a George és a Martin együtt járják be a városi kőröslőt, és megpróbálják megtalálni a kőröslő titkait.



rülgettem az örvényeket és egyéb veszélyes tereptárgyakat. Ennél érdekesebb volt a falu, ahol asszonyok a fejükön cipellek ilyen kosarakat, és nekem ezeken átugrával kellett elérem az utca másik oldalát, mert ha leestem a földre, akkor elkaptak (jó a kérdés, hogy a kaszárni miért nem tudak, de nem kell mindenbe belekötni). Ilyen átugrási moka volt az is, amikor vízen mozgó fabírtok szolgálták az alkéles eszközeinket, vagy ide vehetem azt is, amikor a nagyvárosi forgalomban kellett egy taxit követnem a járművek tetején ugrándozva. A hajón üldözhettem egy patkányt, aki ellopta a kis piros szabrocskát, majd halálra rémített egy tengerészt, akit csak George táncudománya csillapított le. A városi kőröslőt már emlegettem, itt a legeredetibb ötletet egy luficsokorba kapaszkodva véghezvitt repülés szolgáltatta, aminek el kellett kerülni az akadályokat és további lufifalakat volt ajánlatos begyűjteni a gázutánpótlás biztosítása céljából. A múzeumi részen a majomellenes lézer riasztókódok kicselezése volt a legnehezebb, bár erre röhög egy lapátal a végző pályá vezése, ahol oldalnézetes, klasszikus platform szabályok szerinti ugrálásban volt részem a vizes és csúszós köveken.

A grafika esetlegesen nem fog sokáig tartani, mivel láthatjátok a képeken is, hogy milyen. A kamerakezelés jó, bár sok helyen



csak visszafogott mértékben mozgathatjuk a nézőpontot, a kezelés az ugrálást kivéve megfelelő lesz a gyerekeknek, elakadni nem nagyon lehet, a majom mókás hangokat ad ki, amik közül az egyik olyan, mintha éppen kakálna, és a majomfóbiát legyűrve tényleg aranyos az állatok. Ajánlatos azonban a játékkal való játszás előtt mindenképp megnézni a filmet, mivel a game elég sok beütést tartalmaz belőle, amittől a történet folyása nem lesz megjelöl. Érdekes, hogy nem a THQ vagy más, filmjátékra szokasodott kiadó dolgozta fel a majom urat, hanem a Namco. De talán ez egy kis bizakodásra adhat okot a szkeptikusoknak, bár gyerekeknek való szórakozásból több, ennél sokkal jobb és tartalmasabb alkotás van ma a PS2 (és igazából) piacon egyaránt.

A két verzió között semmi különbség nincs.

Curious Dzen



## CURIOUS GEORGE

NAMCO

PS2, XBOX, GC, PC, GBA

grafika: közepes  
játszhatóság: közepes  
szórakoztatás: közepes  
zene, hang: jó  
hangulat: jó

PS2

1 darabos  
magnusok arany díj  
valódi hangulat (csak PS2)

XBOX

1 darabos

✓ aranyos majom, klasszikus alapok,  
aranyos gyerekek  
✓ bona megvalósítás, macerás kezelés, round

XBOX

PS2

5 pont

A LEGENDÁS SOROZAT MELTŐ FOLYTATÁSA?

# FINAL FIGHT™

## "STREET WISE"



Bízom vannak olyanok véletlenül köztetek, akik számára ismerős emlékek fennek be a Double Dragon hallatán. Japán a '90-as évek végén híres volt arról, hogy messzemenetlen furcsa és árulni elemeket csapáztatt a játékokba, mind a grafika, mind pedig az irányítás terén. A Capcom azonban forradalmasította az oldalra szorított beat em up játékok műfaját, és '89-ben megteremtette a Final Fight nevű játéktípus legendáját. A játékmotort nem volt bonyolult, mindössze 2 akciógomb állt a rendelkezásunkra: ugrás és támadás. Továbbá használhattunk még egy speciális kánadási is, melyet a két gomb együttes megnyomásával aktiválhattunk. Hatására megjelölték az ellenfelet körülöttünk, ám cserébe el volt a játék az életről. Egyes esetekben fel is kaphattunk láncszemet és kést is, de a játék sikerének titka mindenképpen az egyszerűségében, és a nagyszerű karakterekben rejlett.

A játék színelvűl Metro City szolgált, egy barzamos hely, mely a hírhedt környékbeli gengszterek bándójának, a Mad Gear terrorjának a befolyása alatt állt. Szerecsére Haggart, az izmos utcai harcos lett polgármesternek megválasztva, aki a politikához ugyan nem konyított annyit, ám annál jobban ment neki a puszítás. Habár mindenképpen Haggart nevezhetjük a sorozat kulcsfigurájának főszereplőjének, időközben számos további harcosztár is csatlakozott hozzá, többek között Cody és Guy. A utána többi tagja több jellegzetes szereplőt is felváltott, ám sosem éppen emiatt elképzelhető, hogy a játékosok általában kevésbé is emlékeznek a kizárólag SNES-re megjelent 2. és 3. részre, ami már csak azért is nagyon sajnálatos, mert a szakértők szerint a Final Fight 3 volt a sorozat egyik leg- csodabaja tagja.

A '89-es játéktípus Final Fight szereplői Haggart, Cody és Guy voltak. A történet szerint elrabolták Haggart lányát, aki útnak indult átverekednie magát a utcai bandákkal egész hűdön. A küldetésben segítségére siet meg Cody, Haggart lányának fiúja, és Guy, Cody legjobb barátja.

Az eredeti játéktípus hamisítatlan hangulata volt valahogy elvezetett a későbbi átiratok mindnyájukban. A híres SNES-es verzió számos érdekes hiányos volt pl. Guy-t úgy ahogy von kihagyták belőle. A játéktípus verzióhoz legközelebb talán a Sega CD-s verzió állt. A '91-es Final Fight CD minden olyan elemet tartalmazott, amit a SNES-esből kihagytak, plusz kiegészítették a játékokat egy Time Attack móddal, és többek között az intro is kibővült. Ám megjelenítésben az a verzió sem ért fel az eredetivel. A legszembetűnőbb különbség az átiratokhoz képest az volt, hogy a játéktípus Final Fightban tényleg kémséges támadtak ránk a rosszfiúk a képművön. Amióta gamernek nem hozták sokáig egyetlen credittel, és hogy ezermi érmék bedobására sorakoztak a játékosokat, a választott karakteredet egy égi dinomil mellé köztették ki a visszazármólo Continue képművön.

A kevésbé kielégítő Final Fight port ellenére a Nintendo megkapta a SNES-es exkluzivitást a 2. és 3. rész esetében. A '92-es Final Fight 2 esetében szerecsére tanultak az átirat hibáiból, így a játék hangulata újra a régi lett, és végre három karakter is a rendelkezésünkre állt: Haggart, az első rész hőse, a szexi Maki, és Carlos, aki ugyan állandóan kardot viselt a hónán, ám csak ritkább speciális támadásoknál használta azt. Maki és Carlos ugyan jók voltak karaktereknek számítottak, ám semmivel nem nyújtottak többet, mint Cody és Guy. A folytatás igen nagy mértékben hasonlított

az eredetire, ám egyetlen komolyabb különbség csupán, hogy itt már a világ egyéb helyszíneire is ellátogathattunk kalandjaink során, és az ellenfelek is megváltoztak az első részhöz képest.

A '95-es Final Fight 3 továbbra is a SNES tulajdon exkluzív játéka volt. A harmadik rész még inkább visszatért a gyökerekhez, még hozzá lékeltesítve az eredeti elgondolást. Haggart mellett visszatért Guy is, és a csapki-egészítő Lucia-val, a csinos rendőrnővel, valamint a hegyes hajú Deonneel, aki valamilyen módon képes volt agyonvárni az ellenfeleket.

A Final Fight 3-nál a szokásos jobbra haladó vérekeket tartották elől, ám a játékmotort felturbózták rohamosabbnál kivitelezhető speciális támadásokkal is, melyre soha egyetlen korábbi Final Fight játékból nem volt még asztaltal páda. Nem csak ettől gyorult fel a játékmotort, de az újat, hogy dinamikusabbá vált tőle. A grafikai motor teljesen lecserélődött, és bár a zenét választék kissé korlátos volt, az első pályá da nagyon ütőre sikerült. A játékból helyet kaptak Street Fighter jellegű speciális mozdulatok is, és egy erősök felállításával szuper támadásokkal hajlíthattuk végre.

A stílusban helyett kaptak néhány alternatív helyszínt, és pár titkos terem is. Röviden és tömören,

a Final Fight 3 minden idők legjobb oldalra szorított beat em up játékaiknak egyike volt.

A Capcom persze közben több Final Fight témájú játékot is megjelentetett, pl. a játéktípus és Saturnus Final Fight Revenge-et, vagy a Final Fight One-I Gameboy Advance-re, ám ezek egyike sem volt igazi folytatása a sorozatnak, sőt, néha még stílusában is különböztek tőle.

Eppen ezért is számított figyelemre méltó ténynek, hogy a Capcom a





valói E3-as sajtókonferencián bejelentette, hogy a Maximo fejlesztővel karöltve folytatni kívánják a klasszikus haladás-vevőket szériát 3D-ben. A híressé váló karakterek helyét egy új hős, Kyle Travers vette át, aki bátyja, az első részből megismert Cody keresésére indul Metro City sötét utcán.

Mielőtt belekezdénénk egy új játékba, szeretném érdemes először az árka módok állapotát, hogy képet kapjunk valaminekre a játékbeli, és begyűjtőjünk néhány modult. Itt kezdésnek csak Kyle és Cody közül választhatunk, ám később még további két karaktert is megnyithatunk, feltelepélz ki. Kyle barátját, az eszes és csúszos Vanessa.

Az árka mód elindító egy bárbán találom magam, ahol már elkezdhetem püfölni ellenfeleimet. Karakterek jó nagyok, és ha a grafika nem is a legszebb, a mozdulatok mindenesetre kamolyabbnak és valószínűbbnek tűnnek, mint sok hasonló stílusú játék esetében. Az utóca kelleve rövid időre is fog minket egy kis a játékművel, köszönhetően a klasszikus szorozat haladás-vevőket játékművel, mindezt 3D-ben kivételesen per-sze. A klasszikus részletek megfigyelésén itt is találunk a fildőre a játékot csúsztat, és ülésekön kívül kivételesen speciális ellenségek is. De bármennyire is pozitívak az első benyomások, néhány negatívum már pár perc után felhúrt. Például az operatív néha olyannyira rosszul végzi a munkáját, hogy nem is látom megamot. A verekedés Xbox-on dinamikusabb és nehezebb, és mindent gépi adok-kapok jellegű ütések, az árka jellegű zene pedig néhány perc felapcsolás után erősen átmeleg lefolytatja. A legfőbb gáz azonban az, hogy néhány perc bonyolult után borzalmasan egy hangjára válik az árka mód, úgyhogy gyorsan ki is léptem.

A satori mód elindító egy illegális bűnyén találom magamat Kyle szerepében, akik éppen visszavonulni bátyja öngyűlölet, hogy legyőzze az ellenfelet. A kamera nézet itt teljesen más, legfőképp szédítően zavart, és

néha logikátlanul beszámolt. A környezet legin-kább a Harcosok klubjára, vagy a Blöffre emlékeztet, az Argo-ban is látható képregényes szereplő be-mutatókról nem is beszélve. Főleg, hogy Kyle a kikötőt Jason Statham (A Szállítás, Mobil, Bőli).

A bonyolult után nem sokkal Kyle-ék találkoznak egy bárbán, ahol kisebb csapatok után eldobja Cody-t néhány állányos fickó. Másnap Kyle elha-tározza, hogy bátyja keresésére indul.

Egyes bonyolult részeket előlapon szabadon görgetőldothatunk az utókort. A játékművel kapott némi kalandjáték elemet is, hiszen a Shenmue-hoz hasonlóan itt is címrel-cimre meglünk nyomozgatni, kitérődezzük az emberkéket, és közben jegyzetelünk.

Metro City rendkívül macos egy hely. A sikátorokban csúsznak durnol-nak, az utcák telis-tele vannak prosztiták (az egyik leányzó rászólal terhe-sen áll ki hatalmas lágyakkal és pocskolot, haspöblőben), és igen gyakran kö-mödnék ránk kisebb bandák kirabolni, vagy egyszerűen csak elverni. A küzdeleknél 3 alapvető támadó gombot, illetve ezek kombinációját hasz-nálhatjuk. Felfekaphatunk különböző kiegészítő tárgyakokat is, melyek viszont hamar le is amonizálódnak. A szokványos bonyolult néha felváltják olyan elemek is, mint a kínzások, vagy az „itt a piros, hol a piros” minijáték egy kedves állányos izlettembél. Vigyázat, mert piszokul csúsz a fildő. A kínzások elegye durnók, például a pomásházhoz tulajdonosát, akik éppen cumiztatás közben kapok rajta, miután elgyógytam, az ajtófelé ele nyom-tam a fejét, majd sűrű gondanyomkodás közepette addig vágom rá az aj-tót, amíg nem leszál a fog. Az utókort legben nyomon találunk kisebb pénzmozgást. Ezeket új mozdulatokat vásárolhatjuk az arka módra, és egyéb hasznos cuccokat az ABC-ben. A küzdeleknél igen nagy szerepe lesz a játéknak, ugyanis minél magasabb, annál bízatosabb a nyertes. Névelni gonosztevék leomlásával való tudjuk, csökkenteni pedig erőteljes jórétékel molesztálással. Isten. Sajnos míg az előbbi esetben igen lassan növekszik, addig az utóbbinál nagyon gyorsan csökken. A játékból 4 különböző ki-sebb városrészbe látogathatunk el, melyek között a metrálval utazhatunk. Mindegyik helyszínen külön bűnyek szócson a küzdeleknél mértékét, melyek nek fontos szerepe lesz később két extra képességünk elajátításában is: Instinct Mode és Counter Time mód. Amíg amig az előbbi Kyle fűrgébb lesz, addig az utóbbinál Matrix jellegű beállítókra leszünk képesek.

Mindez persze bizonyára biztalan hangzók, és nem is szívesen hangol-nak a klasszikus sorozat rojantók, de ez a játék nagyon bűna. Metro-polis City nappal még egész kűnőben néz ki, de a karakterek a mozgá-sukkal együtt, hibba is realizitással Xbox-on, néha eléggé csúnyák PS2-

n a elmosott filmes grafika helyett inkább raj-zasabbnak a karakterek, és jóval pörgőseb-bek a mozdulatok. Így amig az X-es verzió a realizitásabbnak mondanám, addig a PS2-est órdosabbnak. Amíg a játék nem rondább, mint pl. Beal Down.

A Shenmue jellegű nyomozgatás, és az állandó rohángolás az üres sika-torokban azonban itt rapport utalmos. Árdul nem is beszélve, hogy alig 2-3 óra alatt eljuttam a játék felébe, de tovább már nem bírtam vele jár-szani, mert szabályszáriten hánygást kaptam ettől a borzalmas kamera-nélből, bár ez is inkább X-en volt zavaróbb. Így a játék igazán érme-cu-pán a később megnyitható eredeti Final Fight. De amíg az érdekes időt és pénzt száni rá.

Krisz  
rajkrisz@freemail.hu

## FINAL FIGHT: STREETWISE

CAPCOM	
PS2, XBOX	
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavaltóság:	síralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmeig
PS2	
1-2 játékos, 64 bit memóriakártya 8mb (271KB) analóg irányító (dual shock)	
XBOX	
1-2 játékos, 64 bit, 160	
✓ cody szereplése, eredeti final fight verziója x a történetétől és a helyszíntől eltérőként semmi közbe a klasszikus sorozathoz	
XBOX	PS2
4 pont	

### MARTIN HUBER

Mondanom, hogy vadd meg az eredeti megnyitható játékművel ver-sion, de inkább tedd fel a PC-re a MAAC emulátort, szerez meg a DM-ot, és ugyanott, ad, sokkal inkább előbbre leszel. Remélem is új generáció nem hisz majd azt, hogy „az” volt volna a Final Fight.

Nyugodtan mondhatom, hogy szerelm volt első látásra, mikor ékeiket előltem megismerkedtem a Tales of... sorozat legelső részével, a Phantasía-val. Nem tudom akkor még, hogy mi ez, csak annyit fűnt fel, hogy nagyon szárazkötő és kellemes játék került a kezembe, mely pillanatok alatt lekötött. Pedig japán verzióban szereztem meg, és így is csak egy demo volt, mely pár órányi szórakozást engedett. Végül aztán ahogy jöttek az újabb részek – lásd a kis áttekintést –, úgy tudatosult bennem, hogy bizony egy színvonalas sorozat nyílnyáráról van szó, mely nem véletlenül lett Japán harmadik legnépszerűbb RPG játéka. A különböző részek mind-mind kellemes emléket hagytak maguk után, mivel előbb a Destiny, aztán az Eternia, majd a Symphonia okozott nem kis élményt. Ez utóbbi egyébként talán a legjobb volt a sorozatból, és azóta is ehhez mértem a Tales of... játékokat. Ezt azért tartom fontosnak megemlíteni, mert véleményem szerint RPG-ket egymáshoz hasonlítani igazán nem lehet, csak a sorozatok különböző részeit. Tudom, én magam is sokszor összevettem játékokat (talán nem is mindig kellett volna), de egy adott tartalom mindig el kell helyeznünk egy új játékot. Mindez azért fontos, mert PS2-re sajnos angolt a Symphonia nem jelent meg, csak GC-re, és most mégis ahhoz fogom mérni az új részt, a **Tales of Legendia**-t. Ennek apropóján azért megjegyezném, nagyon örülök, hogy végre újabb epi-

zód hangulot, és az esetleges változások ezt megerősítik. Így viszont nem érhetőet meglepetés, mert a megszokott dolgokat hozza az anyag.

Persze mindez nem azt jelenti, hogy nem érdemes megszerzeni a Tales of Legendia-t egy még a sorozatot nem ismerő játékosnak. Sőt, ellenkezőleg! Bizonyosság mindjárt itt a történet, mert sokaság szerint nagyon fantasziás és izgalmas lett.

## ÚTAZÁS A NAGY HAJÓN

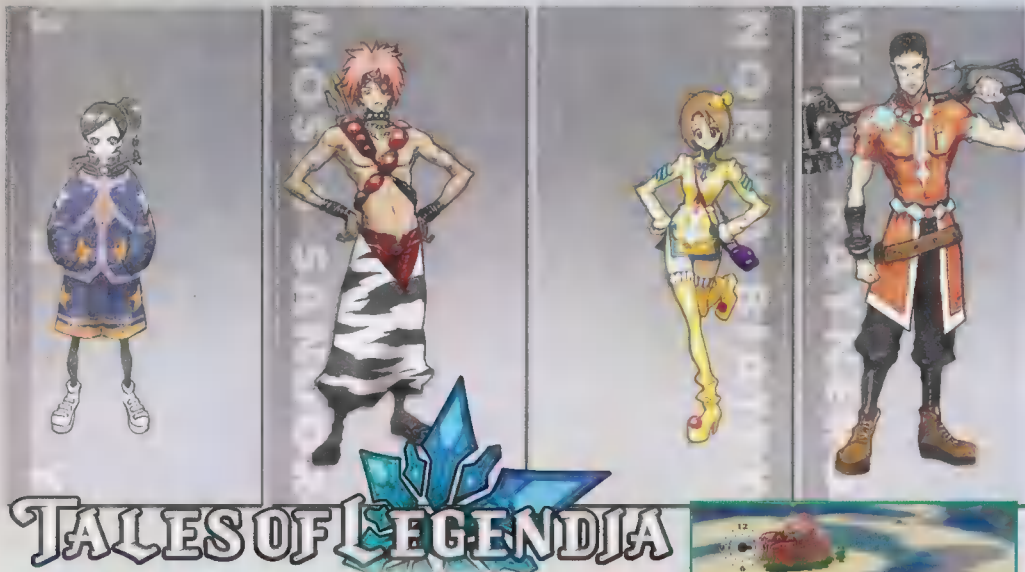
A történet főhőse egy Senel nevű harcos, aki sztori elején egy Shirley nevű lányal hajózik a háborgó tengeren. Senel láthatóan testőrként védelmezi lányt a rájuk támadó szörnyektől. Harc közben kiderül, hogy Shirley-t igen súlyos átok sújta, nevezetesen a sós tengeri víz mérgező, míg mi édesvíz gyógyító hatással van rá. Egy nagyobb dög legyőzése után a tengeri vihar egy hatalmas fényoszlop hatására telersződik, és a páros hajótörést szenved. Szerencsére partra tudnak érkező, de közben Shirley eszméletlen lesz a tengervizől. Senel időben talál egy tavat, egy Will nevű ember segítségével. Hamarosan Shirley feleled, miközben érdekes fény árad a testéből, Will legnagyobb meglepetésére. Amikor ismeretlen banditák támadják meg Senelt és elrabolják a lányt, Senel a gazemberek nyomába ered, Will segítségével. Közben a férfial kiderül néhány nem elhanyagolható do-

egy Tales of... sztori kitéjesedjék, majd fordulatokkal lenyűgözzen minket. Így volt ez a Symphonia esetén is, így van ez most is a Legendiál. Az elején kicsit unatkozni fog mindenki, aztán majd kapaszokdni kell, mert a történet leszdedhi a fejed. Itt mondjuk megjegyeznék egy hibát, nevezetesen a játék elején a sztori prezentálása kissé kapkodósra sikerült. Túlsgáson sok mindent, nagyon rövid idő alatt akar megosztani velünk a játék, ezért sokáig azt sem tudjuk ki mivel van, és miért. Lassíthattak volna a dramaturgián...

Meg kell jegyezni, hogy a játékból talán bekerült egy-két humorosnak szánt, ám végül infantilisra sikeredett elem is. Ilyen, amikor Bantének elkezdnek énekelni a legelőjén. Itt azonban mindig is híres volt humoráról, de én ezektől inkább a fejemet fogtam, minsem nevettem volna.

## A MEGSZOKOTT SZÍNVONAL

Most pedig nézzük, hogy mik azok a dolgok, melyek miatt azt írtam fentebbi, hogy a játék tartja a megszokott színvonalat. Félek azok kedvéért, akik esetleg még nem ismerik a sorozatot. Erre ugye nagy az esély, mert az utolsó PS1-es rész már régen jött, a Symphonia meg GameCube-ra, tehát a PS2-es RPG-sek nem biztos, hogy tisztában vannak a sorozat jellemzőivel. Először is a harci rendszer teljes mértékben változatlan maradt.



zódal bővült a család, és ennek értéke még jelentősebb, ha tudjuk, hogy milyen régen jelent meg Sony masinára Tales of... rész. Maradektalanul azonban nem vagyok elégedett a játékkal, mert bár tökéletesen hozta az eddigi részek hangulatát, ennél többre nem vállalkoztak a készítői, sőt meg sem próbálták lepdáni a nagy elődöt. Ráadásul a furcsa helyzett állt elő, hogy gyakorlatilag foghatnánk és bemutathatnánk ide a Tales of... valamelyik korábbi részéről írt írtissive monduk a sztorit, és a grafikáról írtakat cikket, mert a játék annyira ragaszkodik a régi tradíciókhoz. Nincsenek újdonságok, vagy gyökeres változások sem, a sorozat továbbra is hű önmagához. Nekem ez tetszett, mert amikor egy új Tales of... játékot kezdtek el, akkor elvárók egy, csak a sorozatra jellem-

ző. Először is meg tudjuk, hogy a sziget, ahova partra szálltak valójában nem föld, hanem egy óriási hajó, melynek Legacy a neve (legalábbis most így hívják). Will azt is elmeséli, hogy a Legacy lokai között egy olyan monda járja, mely szerint amikor a misztikus lényoszlop megjelenik, és egy Shirley-hez hasonló ember tünik fel a hajón, akkor az a sós tenger, mint a Kválosztott. Senel és Will tehát Shirley után erednek, hogy visszaszeressék a lányt, és fényt derítsenek misztikus képességeinek okára.

Aki már valamennyire ismeri a Tales of... játékokat, annak azért néhány ismerős elem, erősebben fogalmazva kisé feltűnhet a sztoriban. Persze a Tales of... veteránok azt is tudják, hogy az első néhány ábról nem szabad egyik rész sztoriját sem véleményezni. Legalább 5-10, de olykor még több óra is kell, hogy





Ez azt jelenti, hogy ezúttal is megvannak a gyors, pergő ritmú, teljes egészében valós idejű csaták. Az anno még a tri-Ace által kifejlesztett rendszer még mindig nagyon jól működik, nem sokat változtattak rajta. Aki még nem látott hasonlót, az a Star Ocean rendszerét képzelje el. Az egyetlen különbség, hogy itt térben nem lehet mozogni csak síkban (az egyetlen rész, ami-

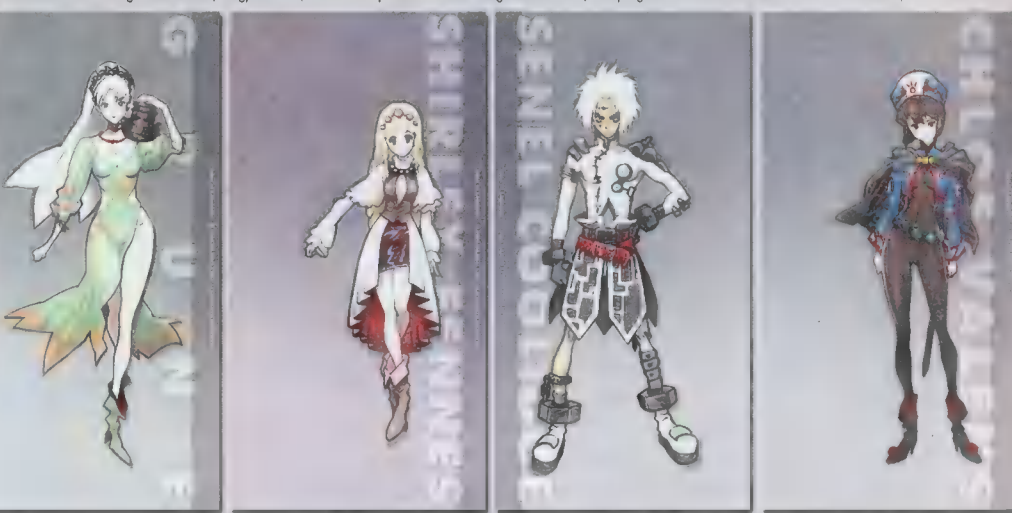
az RPG-sok többsége éppen ezért RPG-s), annak nem biztos, hogy leteszi fog. A rajongók viszont elégedettek lesznek vele, főleg mivel vannak apróbb újítások is. Számítlan olyan dolog van még, ami miatt a játék lesem tagadhatná, hogy a Tales of... családhoz tartozik. Lehet főzni és recepteket keresgélni, valamint újra itt vannak a Title-ök is (címek, amiket a legkülönbözőbb módokon lehet megszerezni). Szerencsére idősek között ezeknek is köszönhetően a game jól visszazúg az a hangulat, amit a sorozat korábbi részeit. Az újonck pedig átérzhetik végre a Tales of... érzését. Ebből rögtön kiderül, hogy a tapasztaltabbak számára nem következhet be igazi meglepés, hisz az említettek közül több dolog mindig részben megvolt. Szerencsére tesszem hozzá rögtön, mert a változás felesleges és erőltetett lett volna.

## PRO ÉS CONTRA

A grafika és a zene két olyan elem, ami eddig nagyon nagyszerűvé tette a sorozatot. Mini már említettem, a játék teljesen 3D-s, mint Symphonia. Nagy különbség azonban, hogy nem cel-shaded karaktereket kapunk, hanem poligonosokat. Bevallom, nekem ezek nem tetszettek. Túlságosan burfordati jellegűek volt, nem is igazán értem, hogy miért nem maradtak a Symphonia rajzfilmes stílusánál. Pedig törekedtek erre, csak poligonok-



És hogyha el kellene helyeznem az eddigi skálán a Legendiát, akkor hova tenném? Nas, ez egy nehéz kérdés. Nagyon sok Tales of... játék jelent meg eddig. Ez magával hozza azt is, hogy ahogy ember, annyiféle vélemény, nem beszélve arról, hogy ki melyik epizóddal ismerte meg a sorozatot. Nyilván aki a Tales of Phantasíával kezdte, annak maradt a



ben térben is lehetett sétálni, az a Tales of Rebirth volt). Ez talán elsőre kicsit furcsa lesz, főleg mivel maga a játék teljes egészében 3D-s, de meg kell mondanom, nekem tetszett. Ilyen volt valamennyi epizód, őrizni kell a hagyományokat. Fontos dolog, hogy harcban a menüben Manualra rájuk az irányítást, ekkor tudjuk csak a főhőst teljes mértékben mi irányítani, a többi esetben automatikusan oda fog szaladni az ellenfélhez, amikor meggyomrod a támadás gombjait. Egyébként minden parancs és funkció a joyon van, tehát a speckolát is gombkombinációkkal tudod előhozni. Szerencsére megtehettek, hogy esetleg a felső gombokra tesszél dolgokat. A többi társod a csatában önállóan fog részt venni, a gép irányítja őket. Ez nem azt jelenti, hogy a te szereped kisebb lenne az összecsapásokban. Nagyon figyelni kell a többiek állapotára, mert hiába a gép kezeli őket, könnyen meghalhatnak. Persze felvehető a kérdés, hogy akkor hogyan lehet tárgyakat használni. Ebben már kissé jobban hasonlít egy hagyományosabb RPG-re a játék. Egyszerű. Egy gomb megnyomással behozod a menü, akkor a csata megáll, ilyenkor nyugodtan és higgadtan ki tudod választani, mire van szükséged. Igazából ez a fajta harci rendszer sokaknak ellenes, főleg a Star Ocean 3 óta. Szerintem viszont nagyon is eltérő, persze aki nem bírja ilyen gyors ütemű dolgokat (és

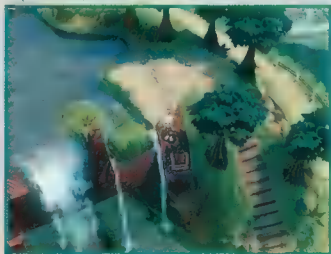
kal ez ugye nehéz. Főleg harcoknál találok kicsit „vastagoknak” a szerepeket, míg a városokban meg túl kicsit. Az arányokat csúnyán elvették. Szerencsére a hátterek viszont gyönyörűek, jól vannak összeállítva a Tales of... eddigi hangulatát. Apró po hangulat. A zene szintén nem éri el. Viszont legalább egy jópár szimfonikus zenekar játszott fel a számokat, ezért is olyan jó a hangzásuk. A hangok sem sikerültek rosszul, igaz a játék második felében sajnos nincs szinkron. A program tartalmasságával egyébként nincs gond. Mint mindegyik Tales of..., ez is elég hosszúra sikerrel, ráadásul végigjátás után is tartogat nem kis meglepetéseket (Character Quest). [A számtalan titoklár nem is beszélve, de ezek már alopelvárások.]

legjobb rész. Tisztelem a régi részeket, számomra a Symphonia volt eddig a legjobb, de ez csak szubjektív vélemény, mert eddig egyik rész sem sikerült rosszra. In Symphoniahhoz képest több ponton visszalépés jeleit tapasztaltam. Nehéz megfogalmazni, hogy konkrétan miért, mivel námszintű dolgokról van szó, ami abból eredhet, hogy ezt egy másik fejlesztőcsoport csinálta, mint az eddigi sorozatot. Valószínűleg a program összehasznált adja meg azt a majdnem tökéletes képet, amivel először is bírt. Jó az a játék, de kovárol sem a sorozat eddigi legjobbja. Ennek ellenére én bátran ajánlom a sorozat eddigi ismerőinek is ezt a részt, mert olyan nagyot nem csalódnak benne. Aki pedig még nem játszott Tales of... játékkal, annak itt a nagyszerű lehetőség, hogy végre kipróbáljon egyet!

Veres Miklós

MARTIN BELESZÓLI!

Ha jól tudom, Shirley Senel hűga. Gondolom azért védte annyira. :)



## TALES OF LEGENDIA

NAMCO

MÁS VERZIÓ: JELLENLÉK NINC

grafika: jó  
játékos: jó  
szárazosság: kiűző  
zene / hang: jó  
hangulat: jó

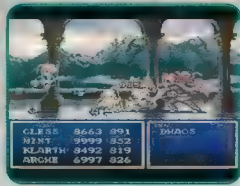
1 játékos  
memóriakártya 8mb (26Kb)  
analog iránító (dual shock)

✓ igazi tales of... játék  
× a sorozatban vannak ennél jobb is

7.5 pont

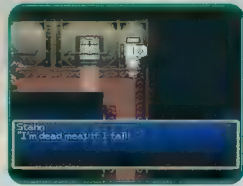
## TALES OF PHANTASIA

A Tales of Phantasia a sorozat nyitódarabja, egyben egy sikeresítő kezdete is. 1996-ban jelent meg Japánban SNES-re. Egy remek történetű RPG-t kaptunk, mely harci rendszerével emelkedett ki, mivel a nem is olyan korábban megjelent Star Ocean féle valós idejű, pörgős, akcióban dús rendszerrel használt. A történet is király volt, hisz egy időutazós sztori nyomhatunk végig. A program kartimlag kiegészített verziója '98-ban jelent meg PS1-re. Ebben voltak új karakterek és a térkép is 3D-s lett. Sajnos egy változat sem jelent meg angolul. Viszont jó hír, hogy a Japánban 2003-ban megjelent GBA változat nemcsak nálunk is kapható lesz!



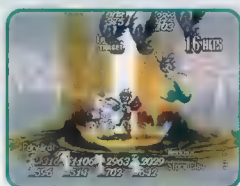
## TALES OF DESTINY

A '97-ban PS1-re megjelent második rész sok szempontból kijelölte a sorozat fő irányát. Kiderült például, hogy a történet nem folytatása az előző résznek, hanem egy önálló sztori lett. A harci rendszer változatlan, csak kicsit gyorsabb és pörgősebb. A grafika megőrizte SNES-es jellegét, nagyon jól néz ki még ma is, a történet pedig izgalmas és jól sikerült, apokaliptisszal, meg mindennel, ami kell. Szerencsére készült belőle angol verzió is, méghozzá '98-ban, igaz Európában nem jelent meg.



## TALES OF ETERNIA

A 2000-ben kiadott Tales of Eternia volt az a rész, amely maximálisan kihasználta a PS1-ben rejlő kapacitásokat. Gyakorlatilag a rajzai grafika legmagasabb fokát kaptuk. A történet nagyon hosszú-ra nyúlt (két világon játszódott), bár az eddigi részek sem voltak éppen rövidke. A harci rendszer pedig még feljogosítottabb lett. Visszatérték az előző részekben megszokott váltójátékok is. Összességében tehát egy igazán jó anyagot kaptunk. Sajnos a game megbontotta az eddigi címek kapcsán kialakult összhangot. Japánban Tales of Eternia, addig Amerikában Tales of Destiny 2 címmel jelent meg, ami később okozott némi zavart. En a japán címet használom az egyszerűség kedvéért.



## TALES OF DESTINY 2

Keveredést az okozott, hogy a TaD2 csak Japánban jelent meg, méghozzá 2003-ban, PS2-re. Ami különlegesség és érdekesség tette a stúfiat, hogy az egyetlen Tales of... játék, mely folytatása valamely korábbi résznek, méghozzá a címből sejtethető a Destiny-nek. Nagyon nagy kár, hogy nem lett belőle angol verzió, mert akkor legalább kiderült volna, mi is történt az előző rész hőisével kalandjuk végétével, valamint a lerombolódott világgal (18 évvel járunk az első után). Egyébként a game továbbra is őrizte a sorozatra jellemző pozitívumokat. Érdekesség, hogy a stúfi rajzolt grafikát kapott, s nagyon-nagyon szépe!



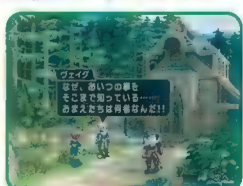
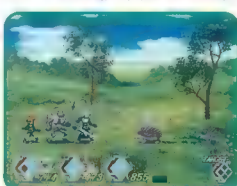
## TALES OF SYMPHONIA

A japánok nagyon jól jártak a 2003-as év Tales of... szempontjából, mivel nekünk a Destiny 2, és a Phantasia GBA verziója jött ki, hanem a Tales of Symphonia. A Rádóbul megálmodta GameCubero, elkészítette grafikai úgyszólván. Ez volt az első Tales of... mely 3D-s lett, méghozzá cel-shaded grafikával. A leggyönyörűbb rész az eddigi sorozatban. A grafika újított ellensége a játék megteremtése eredeti hangulatát és nagyon jó zenei jelölést is tartalmaz. A legelső lett a szériában. Személy szerint én a legjobban tartom. Ez volt az első és mostanában az egyetlen rész, mely Európában is megjelent. Érdekesség, hogy később PS2-re is kiadott, de csak Japánban (japán minifig). A grafika kicsit gyengyebb lett, viszont tartalmi újítások is kerültek bele (ezek egy részét a PAL-os GC verzió tartalmazza).



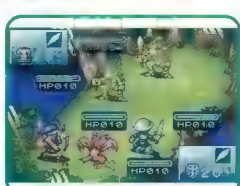
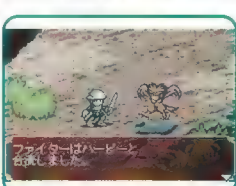
## TALES OF REBIRTH

Emlékezőt már jóval kevesebbet tudni. Annyi biztos, hogy 2004-ben jelent meg PS2-re. Grafikai fog visszahozta benne a rajzolt megálmodást (mint az Eternia, csak most PS2 tudásával), ami mondjuk nekem nagyon szimpatikus tette a programot (látnak csak meg a képeket, gyönyörű). Rádóbul megteremt a programból néhány videót, jobban látszik, mint a Symphonia (főleg a karakterek) - kár, hogy nem jött ki angolul. Történetileg egy önálló rész lett annyi bizonyos, és sajnos esély sincs rá, hogy angolra lefordítsák, pedig levezeték. Érdekesség, hogy ez az egyetlen olyan rész, amiben térben is lehet harcolni közelebb. A család talán meg a Tales of Eternianál vagy a Symphonianál is látványosabbok. Egyzer szívesen kipróbálnám ezt a játékot.



## EGYÉB RÉSZEK

A főszereplő sikeres felbuzdulása a Namco nagyjóról módon kezdett kiadni külön-külön kiegészítő részeket, főleg Japánban. Holokritiká idénrendben. 2000-ben jelent meg Japánban GameBoy Colorra a Tales of Phantasia: Narikiri Dungeon, ami a Phantasia világában játszódó anyag volt (fabrikatípus kellett lefedni benne). Egy évre rá jött ennek a folytatása GBA-ra, majd szünetelt egy harmadik rész is. 1998-ban megjelent a Tales of the World: Summer's Wings, amitől ami sokat tudok. A következő rész a Tales of Fandom Vol. 1, ami az első három rész (Phantasia, Destiny, Eternia) kiegészítői voltak (főleg felvétel lehetett harcolni), több információ, mert csak Japánban jelent meg). Ez az epizód 2002-ben érkezett PS1-re.



## A JÖVŐ

Már egészen biztos, hogy a Tales of... sorozat folytatódik. Sőt, már folytatódott is, mivel Japánban három hónapja kint van PS2-re a Tales of the Abyss, ami újra a régi fejlesztőgárdára készített a hírek szerint. A másik érdekesség a Tales of the Tempest, ami Nintendo DS-re kint. A képek alapján nagyon babos játék lesz, minden rajongó epikébe várja. És hogy a PSP-es maradjon ki. Japánban megjelent, hazánk Európába hamarosan ideért a Tales of Eternia portja. A cím maradjon, ha minden igaz. A Tales of... sorozat következő generációjára még nincs bejelölés, de azt hiszem idővel bizonyosan ott fog folytatódni a sorozat.





Ójaj! A Nickelodeon hősök bájban vannak! A Nickelodeon antihősök ugyanis összelepked, szindikáztat alá-alkotják, és átakarják vonni a rajzfilm világok feletti uralmat. A címszereplő Spongabob Kockanadrág tapaszalója meg először **■■■■** lénny, amikor Csagusszal békésen beszélgetve hirtelen megszólal Plankton hangja a megafon rendszerén, és szavazást tart, miszerint aki nem akarja elfogadni ezt felhatalmú zsarnoknak, az legyen fele a kezét (uszonyját). A hidegvérű Bikínifélszűk fel is teszi, mire két porszavászóró gépezet szépen elkezd **■■■■** beszippantóználni Spongabob menekül, de szorult helyzetbe kerül, ám váratlanul felülnek Jimmy Neutron gépkocsijára, és egy teleparólt nyitra ártéplít Kockanadrágot Jimmy laboratóriumába. Itt rövid aldigózs következik, és már át is vehetjük az irányítást.

Hogy kitér Látom, tanulmányoztat a képeket, hogy **■■■■** kérdéseket teszünk. Összesen négy ismert hős terelezését vehetjük a kezünkbe, hiszen maximum négy játékos mókázhat egyszerre a felkészültek előtt. Spangyón és Jimmy-n kívül jelen van a Fairly Odd Parents Timmy Turner, és a szellemvilág szuperhőse, Danny Phantom. Ha négyenél kevesebben markálódzunk **■■■■** kontrollereket, akkor sincs baj, hiszen akár egyedül is szembeállhatunk a gonoszokkal, és ilyenkor az iránygombok segítségével váltogathatsz a vezérléni kívánt egyének között. A főszereplők mellett azért felülnek más ismert figurák is, többek között Sandy Cheeks, a búváruháas vízimókus, de a legtöbbet Goddardot fogjuk hasznosítani, aki ügyebőr Jimmy robot ebe. Nálja lehet ugyanis előlra menteni, valamint fejleszteni a hősök képességeit, akár néli 2-2 harcra tulajdonság erősíthető egyénenként [jó pénzért természetesen, hogy motiválva legyen a pénzgűgyűjtésre]. De **■■■■** kívül speciális skilleket is kapunk ám a játék folyamán, amik a továbbjutáshoz egyes helyeken ugyancsak elengedhetetlenek. Ilyen Timmy kíváncsiságilag-vetőjének

fogyasztási üzemmódja, amivel a téken villogó objektumokat képes lehúzni, hogy utána ráugorhasson mint egy emelvényre vagy szétterhesse valaki azokat. Spangyabob sziszterűen vizet képes felszívni lyukacsos testébe, majd azt visszaköpi, amivel többek között vödör sulyokkal működtethet kapcsolókat aktiválhatunk. Jimmy Neutron fegyvere képes lesz tárgyakat és kiűtött ellenfeleket lekicsinyíteni, Danny fantomgyerekek pedig az adatok meg, hogy mások testébe bújva átvessze azok irányítását, legyen a csigasznyó halott (szellem) vagy élő. Ezzel a módszerrel juthat át kezrt kapukon, vagy körhet szét görögletet a platformokat és ellenfeleket. De árá hánl azon feladat is, amikor Amity Parkban ki kell űznie hat szellemet a zombikká vált lakosokból. A szellemek amúgy elég kellemetlen ellenfelekké bizonyultak, mivel csak akkor lehet őket űlgegni vagy egyéb módon likvidálni, ha materializálódnak az anyagi síkra. De ha már a nehézségnél tartunk, akadnak még köré védő erőteret generáló robotok is, és olyan lények, amik össze vissza telepor-

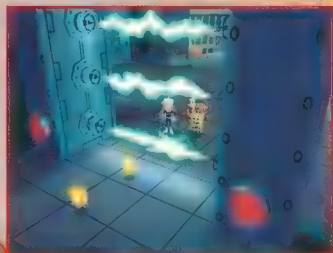
tálva aknazok felfájást a tapozsalatlan játékosoknak. De nem kell elkeseredni, mivel védekezésben mi sem vagyunk lemaradva, ugyanis a hősök ugyancsak képesek védőgömböt kreálni maguk körül, ám ez energiát fogyaszt ha találatot kell abszorbeálni, mint ahogy a speciális képességek használata is powerhez kötött.

De nincs mászkolás játék begyűjtési felhált cuccok nélkül. Ígyen lehet zöld izével életerőt visszanyerni, ami az összes karaktert gyógyítja, de a legjobban azt, aki felszedte, vagy láa izével **■■■■** energiát helyreállít, ami mindenkinél tölti valamennyit, de a legjobban azt, aki felszedte. Vagy van még átmenetileg sérthetetlenléte test, vagy rövid időre támadást éről növelő cucc is. És nem kell szidni azt a társadat, aki felszedte előlde, mivel a legtöbb töltőgőte dolog újra megjelenik kíváratva, hiszen nem a szivatos a cél, hanem a kisebbek felhőlen szórakoztatása.

Mert ugye egyértelmű számotokra, hogy a játék a Nickelodeon előtt gubbaszt és a tenger alatt élő, beszélő sűrű szivacskan felhelt nélkül hívó emberszírnák szál, nem pedig a kifejelett példányoknak (nekik ott a Black). A játékmenet is ennek megfelelően egyszerűsített, hiszen a harcok és ügyességi részeket kívül nem találkoznak megoldandó feladatokkal. Jó, azért akad pár, például amikor **■■■■** szennyes ruhákat vagy mit tartalmazó csilleket kell elindítani kapcsolókkal, majd a tetejükön ugrolva átjutni az akadályokon, meg hősünk egyéni képességeinek használatára bizonyos helyzetekben, de a játék mindig ad ezekben segítséget (figye, angolul). Mindenkinek lesz bizonyos egyéni kedvence, attól függően, hogy milyen harcmódot kedvel, ugyanis Spongabob és Danny kázelharc specialisták, míg Jimmy és Timmy a távolági fegyverekkel operálnak. Sőt, Timmy kapcsolókat is tud aktiválni a kíváncsiságilag vetőjével, ha azokon is egy csillagotagatja fel találhat. A pályák ismerősök lesznek a rajzfilmekből, hiszen teljességgel az alapján készültek. A teljesség igénye nélkül mászkálhatunk a szellembarátiörben, Vlad kastélyában, Amity-ban, Bikínifélszűk, csak az lehet az egyetlen kifogás, hogy mind fix kamerával bejárható terület. De talán ez jobb is, mert a legtöbb játékból elbénázós **■■■■** kamerakezelést, na meg minek túlbonyolítani egy ilyen játékot...

Dzsón

## SpongeBob Squarepants AND FRIENDS UNITE!



### SPONGEBOB AND FRIENDS UNITE! (NICKTOONS UNITE!)

THQ

MÁS VERZIÓ: PS2 GBA

grafika: közepes  
játékossága: közepes  
szavatsága: közepes  
zene / hang: jó  
hangulat: jó

1-4 játékos  
memóriakártya (118KB)  
analog irányító (dual shock)

✓ annak, aki otthonosan mozog a nickelodeon világban  
x csak kisebbeknek ajánlom

## 5.5 pont





# World Racing 2



Műlt havi számban megemlítés, hogy autós játékokat kedvelés. Talán Martin ez miatt gondolja, hogy újabb autókra rám bízta. Amint én elfogadom, és műkori- és -és szülszen előadás. Az írók egyetemesen szentül, és azon elgondolkodik, hogy a angolok (vagy hol a reklámokban a pre-rendered filmek beillesztés, hogy a játékok ne érje átverés, miszerint a termék a csilvili film alapján fellelkesítő megvárás, majd látványos ingame grafika miatt önmagát becapo érzés, és a korongot a kutyának játszani adás. Ilyen szerencsére a **World Racing 2**-ben közölnék levés, mivel a játék introja kapcsán önmagát mutatás, az ezáltal csak a fellelkesítés, aki a utóbóti öt évet kőmban öltetés, vagy a szemével meglehetősen gyengén látás.

Új játékosként először profil keresés, név, rendszám és némi hovatartozás beállítás, vagy profil nélkül egy gyors versenybe beugrás (quick race). Options-ben az irányítás önmegválasztás, de különlegességnek csak az R2-vel nitrozást tudós (és megállapítás, hogy nagy eséllyel arcade autókészítésben részt vesz). Szabad kocsiakészítésnél azért megfigyelt, hogy szimuláció-arcád üzemmódot beállított csúszást találás, vagyis a készült megpróbálás a valós gépjárművek fizikáját lemodellezés, ami nekik nem nagyon sikerült. Mivel a szabadon mászkálás csak a már megírt pályákra vonatkozás, így a játszót a karrier módban kezdés. A bányás történet szerinti kocsi befűtés, és egyelőre csak húzás, és a feladatokkal szilensen teljesítés, és rendszeres verseny engedély. Először kocsimnak egy Merc 300 SE adós, amit megtekintés, és arra a megállapításra jutás, hogy a bányás environment effektű (ami azt a célt szolgálja, hogy autós a fényezés leginkább ellehetlenkedés) leginkább távoli gyemerkorom műanyag játékokhoz hasonlítás. X-et nyomás, majd a monoton, hosszan villogó Loading feliratot elbocsátás, és betöltődés feliradós. Először azt hívis, hogy rossz látás, mivel a kocsi kocszi pályákon megjelenés, a tájolt elegg elütés. Elindulás, de mivel külső nézetből nem szilensen vezetés, meg a autót a rondnak találás, ezért belső nézetbe kapcsolás, és fanyalgás, hogy az ormeze-

si kihagyás, csak látkihánóró ragasztott fejnek levés. (Éz nekem GT sorozatban is hiányozás, mert előbbi vezetésehez nagyon hozzájárulás, amit az a WRC játékokban megkapcsolás).

A vezetési élmény erősen árkádi kategóriába tartozás, amit a kezdeti beállítással magamnak megengedezés, és próbálódásokat elég gyorsan letudás. Ez nagyonban elősegítés, hogy a kanyarban az irányjelző nyílak színe aszerint változás, hogy a kanyarhoz az optimális sebesség mennyire jól megválasztás. Pl. ha pirosnak vagy sárgának látás, akkor lassítás, ha pedig zöldnek levés, akkor a műveletet jól csinálás. Teszt után még mindig nem éles versenyzés, mivel először engedély megvárás, amhez próbálhat megvárás vagy időre menő próbálkozásban silákesedés. Ennek érdekess momentum a levés, amikor nitrozásra készvárosítás, mivel egy olyan híden átgátlás, aminek a látszó komplexen hiányzás. Ezt először elbukás, vízbe esés, ott lebegés majd elmerülés, és a hűvös, hogy innen a komoly szimuláció ill. is feljött, és a gémet élmény árkádhoz beborolás. Később a 70 volthány futamból jó sokat teljesítés, kiháti városi utca élmény verseny pályákon haladás, vicinálás, hagyományos és tuningolt rakéta autómobilokba vitatolás beillesztés (vagyis látkihánóró elé fejet kidugás), száguldozás, Speedbuck nevű anyagi javakat gyűjtögetés. Offroad terepárókkal is kovározás, terepnyúlás. Autókról a kiválasztásnál információ kérés, és nyomtatás, gyorsulás, végsebesség tanulmányozás, illetve azt grafikán szemlélés a távolság. Versenyzés közben nem éz nekik élmény megvárás, mivel a sérülési bántalaspontokkal jutalmazás, ami pedig előbb érzés kritériumnak levés, vagyis jól nagy „damage” értékel verseny autó-

matikusan elvesztés. Ezen kívül a sérülés a gépjármű állapotára is visszahatás, amit a sebességmérő mellett elhelyezkedő ikonok kigyulladásán figyelemmel kísérés.

Sajnos a grafikai fika állagának titélés, ami talán az állóképekben nem annyira észrevevés, de nekem elhárítás. Haladás az út mellett lakó szimbiál kinéves, épület magától felépülés, domb a falából hirtelen kidomborodás. Mindemellett gyakori a berángás, rögöcs, frame droppolás, amit nekem eleve hányingernek levés. A játékelmet ez nem kompenzálás, mivel olyan esetek is levés, hogy szíriánzó rendelőutóknak nekimenés, amit a yard kuszálós és nyugodtan továbbmenés. A forgatókönyv részévé egyrészt változtatás a igen gyémek levés, szóval erősen gondolkodás, hogy a zentén kívül egyáltalán minden lehet dícsérés.

Persze beállítás, hogy nem lehet mindenkinél Gran Turismo vagy Burnout csatlós, hiszen akkor mérce igen nagyra levés, és az ingerküszöb emelkedés miatt más játékoknak visszahatót lelkesedés, mivel ellentétnek nem levés (vagyis a jó játékoknak egyre kevésbé megbecsülés, mint amikor először a teliszámítás) évés, és azt így hamar megutálás). De mivel ócska alkotásoknak soha a levés kihátlás, így mindig nagy örömdzés, ha miniségi programot káthész kapós. Végezetül nektek képek nézgetés, Martin becsol elvadás, WR2-re pénzt ki nem adás, hanem előtte alaposan kipróbálás!

Dzsón

## MARTIN TDK

Martin TDK játékokat nagyon nem szerelés, ászintén bevallás, rendszerint kiröhögés, mindig Aquamanre emlékezés, ami a világ legszemétebb játékoknak levés, mindent egybevévés. Erre a játékra fizzer forint nem kiadás, a biztonság levés, de talán az ott pont egy kicsit kevésbé levés – bár ez nem osztás és nem szorzás.



## WORLD RACING 2

TDK

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	kiáló
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 játékos  
memóriakártya (nem 97GB)

analóg kábel (analóg stick)

✓ jó a zene

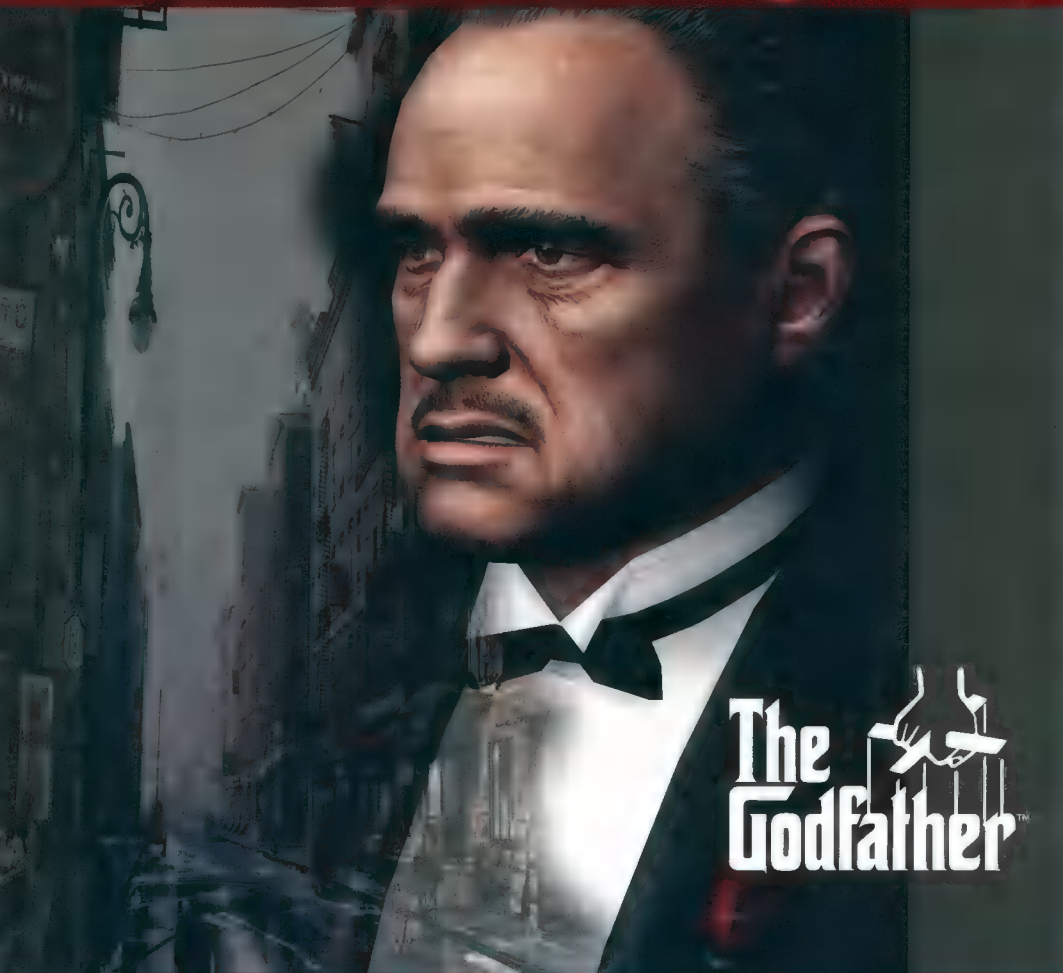
x minden másban közepes-zéró tucatjáték, amit kilóra ként árulni

5 pont

# 576

[www.576.hu](http://www.576.hu)

## Minden ami videojáték!



The  
Godfather™

Phone: 06 1 424 4242 Fax: 06 1 424 4242 E-mail: [info@576.hu](mailto:info@576.hu)  
Company: 06 1 424 4242 Fax: 06 1 424 4242 E-mail: [info@576.hu](mailto:info@576.hu)  
Address: 06 1 280 9585 E-mail: [info@576.hu](mailto:info@576.hu) 06 52 342 342  
Phone: 06 62 468 E-mail: [info@576.hu](mailto:info@576.hu) 06 78 888 888  
E-mail: [info@576.hu](mailto:info@576.hu) 06 78 888 888 E-mail: [info@576.hu](mailto:info@576.hu)



PlayStation 2



# BUZZ!



**Ha meg szeretnéd nyerni ■ BUZZ! című, angol nyelvű Playstation 2-es kvízzjátékunk egyikét (a hozzá való ■ darab speciális konrollerrel együtt), nem kell mást tenned, csak helyesen válaszolni a következő kérdésre:**

**Melyik TV adón fut Uágó István nagysikerű kvízzjátéka?**

**A megfejtéseket levélben, levelezőlapon vagy emailben várjuk (május 5-ig) a jól ismert címre:  
COMGAME 576 Kft. 1139 Budapest Pf.: 24**



## PRO EVOLUTION™ SOCCER 5



**NYEREMÉNYJÁTÉK SORSOLÁS**

**Nyertesek:**

**Magyar Zsolt - Kecskemét  
Gyenge Csaba - Seregélyes  
Námor Miklós - Eger  
Vass Gergő - Kisbajcs**



TOP

200000

7

SCORE

0

6

EP

EP

24



CIBIE



MOTO

Valeo



WEC LE MANS 24. 1986. KONAMI



ME LAP 000.0

6.0

SPEED 000 km/h

5 DU MANS

2



DUNLOP

Bothmens

LUCAS









ura karakterei észrevehetően csúsznak át a harmadik dimenzióba, a helyszínek, a szereplők, a hangulat – minden úgy néz ki, mint az eredeti magában. Animáció vége, a képernyő hávihar, közepén Guts, kezében a Dragonslayer (az embertelenül nagy kard, ugye), körülötte rosszindulatú jégszörnyetegek, lucutól. Kord megalindul, az első szármalva közélebb lép. és... jesszusom!

**ÜSS!**

[illegible]

zül nem áll minden kapásból rendelkezésedre, ■ történet során fokozatosan kapod meg őket. A speciális támadások közös jellemzője, hogy végesek, ki tudnak fogyni, ilyenkor vámod kell amíg elég lassan, de szerencsére teljesen

[illegible][illegible]

Guts-ból cséphadaró lesz, és olyan hatékonysággal-brutalitással végezz mindegyikvel a képernyőn, amelyet én addig játékokban még nem nagyon láttam.

## RAJONGÓKNAK

[illegible]

liquida

# BERSERK

**SAMMY / SAMMY STUDIOS**

**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN**

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

### 1. Játékos

memóriakártya  (75KB)

analóg irányító (dual shock)

- ✓ hangulatos, ■ alapanyaghoz hű mézárszék
- ✗ unalomba fülő harcok, egyszerű harcrendszer

**7 pont**

Érdekes de jó volt fogott el, amikor a Konami legújabb akció-fantasy játéknak, a **The Sword of Etheria** tesztelésének nekifogtam. Használt dolog történt, mint a *Magna Carta* esetében, mivel mintha hazavittém a játékot, Martin jóvalatára kicsit kúráltnak a neten, hogy mi helyzet ezzel a programmal. Meglepőde lapostalán, hogy milyen szép, esetenként gyönyörű rajzok illusztrációk a játékot, mint a MC esetén. Persze itt a párhuzamok el is halnak, mert a két játékban semmi köze egymáshoz. Egyébként az illusztrációk alapján arra gondolom, hogy talán valami komolyabb hiteire is lehet a programnak, gondolva itt egy anime-re vagy mangorára. De feltűnik a netet csak japán nyelvről oldottakra akadok, igaz ezeket átírva arra jöttem, hogy a játék mégott gyokorlatilag nincs illyesim (japán ki tudja). Ez azonban nem azt jelenti, hogy az anyag nélkülül az érdekeségeket. Információkeresés közben ugyanis sok dolgot találtam. Mindjárt a legfontosabb, hogy a programot a Konami azon részlege készítette, mely a Suikoden III-at is összehozta 2002-ben. Persze ez a játék megjelése szempontjából teljesen irrelevant, mégis fontosnak tartottam megemlíteni. Már csak azért is, mert az anyag bár látszólag RPG, de valójában inkább egy akcióprogram, RPG elemekkel, így a Suikoden rajongók ezt is jó tudják, miután nagyon fellelkesültek.

Érdekes már a játék megjelenésének lényge is, mivel nem kis utat jött be, mire eljuttott Európába. Először Japánban jelent *Over Ze-nith* (OZ) címmel, még 2005 májusában. Ezután szokatlan módon Koreában adott ki a játékok (a hónap Japán után), de címet azt Chains of Powerre változtatták. Több mint fél évet kellett várni az Európai kiadásra, ám cím ismét változott. The Sword of Etheria. USA kiadás még nincs, és nem is tűnik úgy, hogy lesz. Ennyi kaotikus megjelenési elvárásokat még nem látom. Így az a címet legelőbb jól eltalálták. Tulajdonképpen ha megbeszélte a stílus, azt kell, hogy mondjam, hogy mind a három cím jól jellemzi a játékot, és áruklodik arról, hogy az adott megjelenési helyen mit tartanak igazán jól csempének a játékosok.

## ISTENEK HARCOSAI

Arról van ugyanis szó, hogy a játék világában az Etheria egy különleges erő, mely leginkább az erőket, de főleg az isteneket veszi körül. Az istenek ugyanis itt létező lények, melyek teljes mértékben beleszólnak a világ sorsának alakulásába. Nem közvetlen módon azonban, hanem közvetítőken keresztül, akiket enyav-nak, azaz *kisérőknek* hívnak. A kísérek gya-

korlatilag a istenek akaratának beteljesítői. A probléma ott kezdődik, hogy az istenek elveszik a enyav-ok illékösségét, és sokszor olyan dolgokra kényszerítik őket, amit normális esetben nem tennének. Mindegyik enyav rendelkezik úgynevezett Lex-szel. Ennek segítségével tudnak átváltozni rettentő erős, már-már legyőzhetetlen harcosokká. Ezért kell az akaratok elvesztésével fizetniük. Fontos megemlíteni, hogy a emberkelről van szó, hanem egy másik fajról. Csak ők tudnak Lex-eket használni. A játék elején az alapszituáció nagyon egyszerű. Egy háromtagú enyav-irányítótudnak, melynek vezetője Cain. Mikor az első pálya végre érünk, különös dolgok történnek. Cain elhunyt, két testvér Leon és Al-miro megmenekült. Nemokára vált a kép, és egy emberi faluban találjuk magunkat, melyet enyav-ok támadnak meg. Egyetlen ember megcsal, hogy a istenekről beszéljünk, a játék főhőse, Feel. Mint hamarosan kiderül, Feel különleges képességekkel rendelkezik. Egyedül az emberek közül ő képes Lex-eket használni, amire eddig senki sem volt alkalmas. Nem hiába támadták meg az enyav-ok a falut, ki keressik, mert az istenek már régóta tudnak arról, hogy meg fog jelenni egy ilyen ember, és meg akarják szerezni maguknak. Feelnek segítőtje is akad, a macskák (?) Tolo, akiről kiderül, hogy fontos kapcsolatban áll az etheriával. Feel hamarosan szembe találja magát Almirával, aki nagy csatában legyőzte. A nő ezzel átváltozta ébred és rájön, hogy az istenek hogyan irányították. Hamarosan Leonnal is sikerül ezt megkapni, ám sajnos közben elrabolják Feel testvérét, Dorothy-t. A csapattal a kiszabadításra indul, és ezzel veszi kezdetét csak igazán a történet.

Ebből látni látható, hogy egy jól felépített, egész érdekes sztori kapunk. A program háttere kidolgozott, bár a részleteket meg lehetett volna finomítani.

## ÁLLYMERENET

Az elején említettem, hogy egy fantasy-akció játékról van szó, RPG elemekkel. A hasonló játékokat kell keresnem a piacon, akkor a Devil May Cry-t említeném. A hasonlóság egészen nyilvánvaló, olyannyira, hogy pl. a főhős Feel is hasonlóan piros ruhában feszül. De nem csak ilyen apró dolgokról van szó, ugyanis az akciójáték közötti is párhuzamba állíthatjuk a két programot. Pergős, gyors tempójú a TSOE ez is, bár azért nem annyira élvezetes a akció, mint a Capcom játékaiban. Nagy különbség, hogy a játékban a pályák többségében legalábbis három veszünk részt, s másik három karaktert a gép irányítja. Nagyon fontos

a harcokban a kombók használata (erre utal a koreai cím), és ezzel a karakterek kombinálási képessége. Gyakorlatilag, ha sikerül felszámolni egy ellenfelet (sürgő csillagok jelennek meg a fej felett), akkor utána felülköt. Erre a társad szintén támadóba lendül, és tovább passzolja a szörnyet a harmadik csapatagnak, aki miután rögtön néhányat, továbbküldi neked. Így egész sokáig el lehet „dekágni” az ellenfelek, melynek több pozitív következménye is lesz. Egyrészt ugye így lehet a könnyebben kinyírni, másrészt a jobb oldalon így tudsz kitenni egy csikot. Ha ez legelőbb 1-es szintre ér, akkor a Háromszöggel be lehet vinni extra varázslatokat és mozgásokat. Minél magasabb szintre tornázkodsz, fel ez az érték – azaz minél jobban kombóztál embereiddel – annál erősebb és látványosabb speckokat erszhez meg. Szerecsére az irányítás nagyon kézzel áll, hiszen táblányitva és kamerakezelve is okés.

A program, mint már utaltam rá pályákra oszlik, a szintek között pedig egy menüben tevékenykedhetünk. A szintek végén mindig valamilyen nagyobb fölényeséget kell legyőzni, sokszor igen trükkös módon. Sajnos azonban van egy nagy hátrulójte a stufnak. Nevezetesen, az ártl kombinázás közben a késszék elfelejtették, hogy felülköt a játékmenetet, így az monotonitáshoz fűlledhet. Érezhetők is ezt a programozók, mert néha vannak változtatások



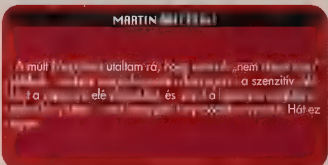
# THE SWORD OF ETHERIA







feladatok (célpontok elpusztítása, gyerekek kimentése stb.), de ezek nívót nem mentik meg a játékok az unalomtól. Egy idő után belefáradunk a végtelen vagdalkozásba és az állandó kombózáshoz, mert gyakorlatilag, ha egyszer ráérzünk, hogyan is kell harcolnunk az egész játékok végigverhetjük azzal a taktikával. Ez így pedig unalmas. Még szerencse, hogy nem túl hosszú az anyag, egy hétfőre alatt végigjátszható. Sőt, aki ezután sem fárad bele a csatákba, annak további kihívásokat is jelenthet a game, mindenféle bejáratuló titkok formájában (így akár két hét is lehet abból a hétvégeből).



Rögtön ott a lehetőség, hogy minden pályát jobb értékelésre csináljunk meg, mivel mindegyik szinten értékel az anyag a teljesítményünk (ebből a szempontból mindegy, hogy egy pályát milyen nehézségi szinten csinálunk meg). Ezt lehet fokozni, különböző bónusz jutalmakért. Ezenkívül valamennyi pályán találhatunk elrejtett dolgokat (Fragments). Ezekkel különböző galériákat és egyéb menüket lehet megnyitni. Sőt, lehetőség van különböző mellékletretek megnyitására is, melyek jobban kifejezik a satori (meg Dorothy-t is lehet majd irányítani). A 6. pálya után megnyílik az Ex Mode is, ahol újra játszhatjuk az szinteket. Ez már csak azért is jó, mert be lehet használni titkos karaktereket is, és ezeket itt lehet kipróbálni. Említhetném még a bejáratuló ruhákat, illetve a legfontosabbat, hogy négy különböző megnyerési lehetőséggel.

## FEJLESZTÉS

A játék során sárge színű gömböket lehet gyűjteni (ez az Etheria). Minél nagyobb kombóval nyírod ki az ellentéte, annál többet kapsz. Ezek azért fontosak, mert a legfontosabb fejlesztéseket tudod velük elvégezni. Egész pontosan a Create Item részénél lehet fejleszteni tulajdonságokat, sőt új cuccokat is lehet venni embereidnek. Ezek fontosságát azt hiszem nem kell hangsúlyoznom. Lényeges, hogy bizonyos tárgyakat nem lehet megvenni, ezeket csak a pályákon tudod felvenni. Ezért is érdemes minden egyes zugat átvizsgálni és a szétterhelő ládákat, hordókat pedig mindig keresd meg.

## GRAFIKA ÉS ZENE

A program grafika próbálja visszaadni a illusztrációkat adta nagyon cool stílust, megjegyzem a sikerrel. A színvilág ugyan is csak egy jó közepes szintet üt meg, meg lehetett volna jobban is izgatni a PS2 hardvert. A karakterek még hogyan, de a helyszínek bizony igencsak szalarnak, gyakran ábrászerűsége, ezzel is hozzá a karibban említett monotonitást. Ráadásul még a sebességgel is gondok vannak, a mikor becsúsznak az akció a terpen, akkor érezhetően lelassul a program. A játszhatóságra ugyan nincs nagy hatással, de azért mégis csak zavaró. Egyedül az ábrázoló videók lettek nagyon királyok, köszönhetően a jellegzetes stílusnak.

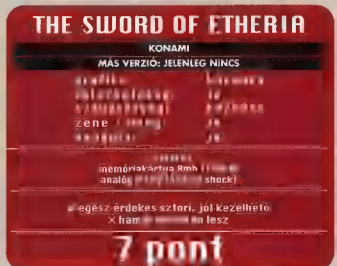


A játék zenei részével viszont elégedett voltam. Szép muzsikákat hallhatunk, sokszor énekel kísérv. Érdemes őket hallgatni.

## ÉRTÉKELÉS

A The Sword of Etheriáról az eddig leírtak fényében viszonylag pozitív kép alakult ki bennem, ami egyéni ízlésed függvénye. 7 pontot ér (plusz-minusz fél pont), ami Kanzal skáláján – a közírelelemmel ellentétben – egy jó értékelésnek számít. Igazából azoknak a játékosoknak tudom ajánlani, akik szeretik a nagyon gyors ütemű akciójátékokat, és nem zavarja őket a kissé monoton játékmenet. Nagy kár, hogy a haladók pálya után annyira unalmas lesz, viszont legalább a történet rejthet érdekesebb meglepetéseket, nem beszélve a viszonylag gazdag tartalomról. Így én azt mondom, hogyha szereted az ilyen típusú akciójátékokat, akkor mindképpen érdemes vele tenni egy próbát beszerzés előtt. Lehet, hogy megszereted – főleg, mivel jóval könnyebb, mint a DMC3.

Yeres Miki





## POKOLBÓL A MENNYBE

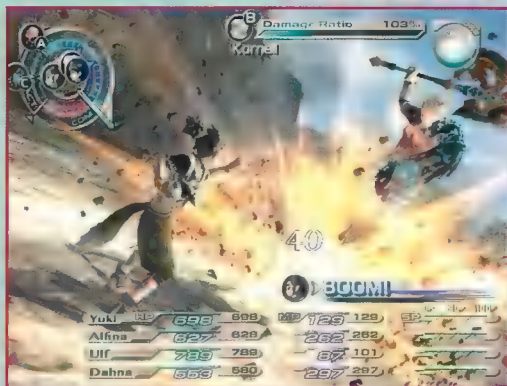
Az RPG rajongók bizonyára meleg szívvel emlékeznek vissza az előző PlayStation utolsó két évére – azt a minőség és mennyiség felhozattal, ami akkor hullt az asztalra, azóta sem tapasztalhattuk meg újra. Csakúgy, mint Miki művi érzékeléséhez, miszerint jötték, jöttek és jönnek a japán szerepjátékok az elmúlt évek során, de valahogy mégis elmaradt legújabbjában a katarzis élménye – a tisztességes iparos munkára néha fardán felkapunk ugyan a hűtőket, a tuat termékkel azonban már erre nem vettük a fáradságot.

Most 2006-tól írunk, a jelenlegi konzolgeneráció világhátán utolsó jó évet – és a történelem ismételt önmagát láthatóan igazolt velünk azoknak, akik a RPG-k egyik legfontosabb felületének a maratoni fejlesztési időt tartják, hiszen az igazán átgondolt alkotásokra évekig kellett várnunk. Kivétel. Nem is nagyon tudunk más lenni, mostanában azonban lassan minden hónapra jut egy kimagasló alkotás, és hol van még a Rogue Galaxy, a Shadow Hearts III és a Final Fantasy XII... (Antaru ne ugráljon a sorokban a hirtelen kitérővel) Japán verzióval, mert azonnal hozzáférhet az idősebb játékosok számára. Az inséges időszaknak még egy, vagy még

kárt okozott, mint amennyi hosszadalmas, legálábbis jöttek oldalról azt láthatjuk, hogy az arculat nem találja a cég, az épkező jöttek a képek kiadók, entől árukkodik többek között a **Grandia III** is, ha pedig a FXII is jól sikerül, akár meg is bocsáthatjuk az inséges éveket és a szomorú bolást.

## KOHERENCIA

Mivel külön kereset részben röviden ismertem az addigi epizódokat, így a sorozatot most ismerkedőnek csupán két dolgot emelnék ki az addigi Grandia-kból. Fontos tudni, hogy – akárcsak sok hasonló „számozott” RPG-ben – a különböző részek között összekötő kapocs nagyon gyenge, ami a történetet illeti, gyakorlatilag kijelenthetjük, hogy nincsenek visszafelé utasítók, ellenfelek, helyszínek – bármelyik epizód önállóan is megállja a helyét. Ha azonoságokat keresünk a sorozatban, sokkal inkább találhatjuk meg az a technikai dolgokban. Sokan minden idők legjobb harcrendszereit vélik fellelteni a korábbi részekben (mely már a csaták számát szűkíti a sorozatban bizonyított), és mivel az már előre is közel volt a több-



pedig egy korábbi évszázadig, hogy az aktuális elvárásoknak megfeleljen. A Grandia Xreme sokaknak csalódást okozott, voltak be: indokolt. A történeti szál teljes háttérbe szorítását alig tudja feloldani a végtelenül kidolgozott harci szisztéma, hiszen a korábbi részek rajongói – ezt és végképp – ilyen formában várták. Utolag ki kell jelölnünk: szükség volt – is. A játékok fejlesztés Gome Arts kapott egy kis pontot, melynek az egyetlen logikus következményeként és végeményeként kihasználják most a Grandia III-t: a történet a régi nagyokot idézi, míg a harcrendszert jelen pillanatban talán a legizgalmasabb és legszórakoztatóbb a piacon lévő termékek közül.

Számtal lehetetlen összeadni egy ilyen nagyjavítás történetét néhány sorban – tegyük meg egy kísérletet (bár a hét játszható karakter ismertetésétől ezúttal eltekintünk).

5000 évvel ezelőtt háború zajlott két világban is, melyet csupán az Őrzők tudtak végül lezárni – a Verse Realm arculát bebetonozták, de ottárok terjedését nem tudták megakadályozni, így birtokukban szinte minden életbevető volt. Az Őrzők a játék helyszínén a szülő világban maradtak (egy kivétellel), hogy megakadályozzák az évek átterjedését – sorra zörték be a Versephere névre hallgató kapukat. Mivel más világok származtak, így csupán a kiválasztott egy csoportja volt képes kommunikálni velük – ők sem csupán kreatív Communicator névre hallgatnak. Több évezredtel később egy fiatal nő (Yuki) bőrébe bújtak a világok, kezdetben



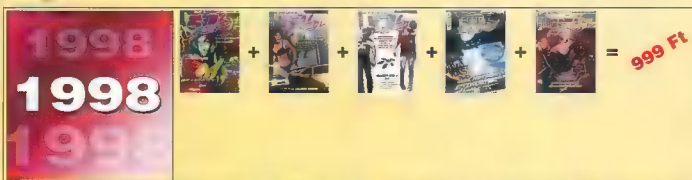








# 576 KONZOL AKCIÓ!



Most hihetetlenül kedvező áron  
rendelheted meg  
az 576 Konzol korábbi számait.  
Válaszd ki, melyik évfolyam(ok)  
boldog tulajdonosa szeretnél lenni,  
add meg adataidat  
és már küldjük is.

Az újságok megvásárolhatók  
valamennyi **576 KByte** boltokban  
vagy megrendelhetők:

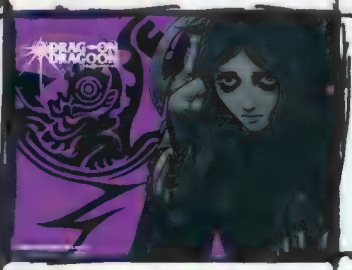
**Levélben:**  
(kérjük add meg: nevedet,  
pontos címedet, telefonszámodat)  
Comgame 576 Kft.  
1329 Budapest Pf.: 24

**Telefonon:**  
369-2686 vagy,

**internet áruházunkban:**  
<http://www.576.hu/kiadvany>  
(a megrendelt újságokat a DHL  
szállítja ki, szállítási díj: 999,-Ft)

Az alábbi lapszámokból sajnos már  
nincs készletünk: 1998/02;  
1998/09; 1998/10; 1998/11;  
1998/12; 1999/01; 1999/05;  
1999/06; 1999/10; 2000/01;

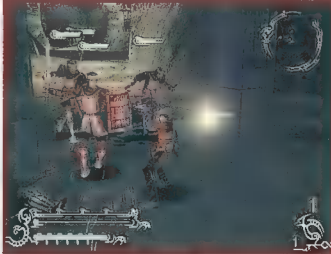
**Figyelem!**  
Az akciós ajánlatunk csak egy  
teljes évfolyam megvásárlása  
esetén érvényes, az 1998-2003-ig  
megjelent újságokat külön már nem  
árusítjuk!



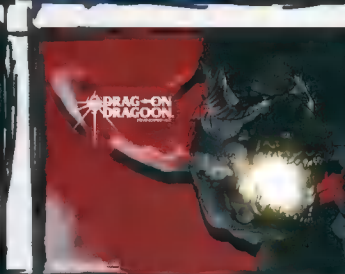
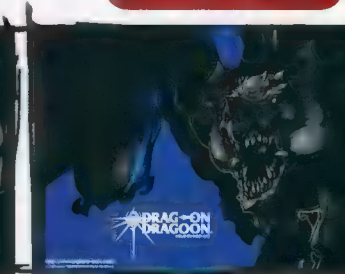
Szinte kizárólag csak két olyan játéktípus van, amely valóban képes egyes egyedül jótételező hosszú évtizedek és napokig: a teljesen kétféle, megváltoztatható, hogy ki az a játékos, aki a játékot, azaz pedig az RPG és a stratégia. Sőt, még inkább lenne persze a két stílus egymáshoz hasonlított, ám játékok tekintetében egyetemesen az a felfogás. Egyrészt itt mindig győzelem, tanítani, javítani és állandóan fejleszteni. Vagyunk csak példának a Halo-t, a Serious Samot, vagy a Resi 4-et. Itt mindig az, hogy a játékos nap végén min is jobb, mint lenni, vagyis egy-egy keményebb pályát, hogy kiengedjük a farsangot egy nyugtató szünet előtti. Rövid távon biztos, hogy az a legjobbak, és konzolban is az a nyerők, igen-igen, még a Resi 4 is, de az szinte biztos, hogy az egy teljes szabványos játéktípusra szerkesztés, akkor bizony az előbbi két csoportot választandó. Kétféle olyan, mint a Ridge Racer hasonlított össze a Gran Turismo-val. Kétféle olyan, mint a Ridge Racer hasonlított össze a Gran Turismo-val. Kétféle olyan, mint a Ridge Racer hasonlított össze a Gran Turismo-val.

Igenyes stratégiából persze sajnos nagyon kevés van konzolokra, ám RPG-lik szerencsére már nem szűnik meg. Többek között ennek köszönhetően hatalmas sikert a PlayStation 2 világában, és nagyrészt ennek a hányat szokták látni az Xbox márkájú játékokkal. És ha már RPG, akkor egyetemesen Square Enix. A Microsoft is tanult hibáiból, így a japán ártócsig tolvaj óta X360-ra is elkezdte fejleszteni. Kezdetben ugyan még csak az Európán kívüli megjelenést PS2-es és PC-t adták ki rá, és azt is elvileg grafikai változatok nélkül, pontosabban a FF-3 verzió direkt átiratolását, ám a miközben Square-t is melleve, idővel biztosan el lesznek kényeztetve az X360 játékok. A SquareSoft fejlesztőcéget még 1983-ban alapították a japán Densetsuok szoftvergyártásának, és '85-ben kezdte meg fejlesztés munkálatait, akkor még NES-re. Kezdetben ugyan még nem volt túl sikeres, ám később a Hiroshige Sakaguchi irányításával – a '87-ben létrehozott Final Fantasy sorozattal véglegesen beletart a cég a nevével a videójátékos történelembe. A Square azóta 8 platformot is megjárta, és több, mint 50 fejlesztést adott ki, többek között olyan hirtelen címekkel, mint a Parasite Eve, Chrono Cross, Vagrant Story, vagy a The Bouncer. Készen 20 évvel a cég alapítása után, 2002-ben és 2003-ban létrejött a Squaresoft és az (Dragon Quest sorozattal híres) Enix Corporation fúziója, így az új cíget „Square Enix”-nek keresztelték el, és azóta olyan monumentális játékok látnak napvilágot, mint a Kingdom Hearts, Star Ocean: Till the End of Time, vagy a Dragon Quest VIII.

2004-ben a Square Enix egy (a céghez képest) merőben szokatlan stílusú címmel rukkolt elő, a Drakengarddal (70. Korszak, Dzsón). Mind az új címet, mint pedig a két főszereplőt a hatalmas bejárt fantasztikus világok, és a körükre szőtt harcok voltak jellemzők. A Square Enix új alkotása ellenben teljesen új alapot helyezett a játékművet, melynek során a Drakengardban a két egymást felváltó játékosúrlal leginkább a Dynasty Warriors és Pánczár Dragon juttat eszébe a játékosokat. A történetben két frakció áll egymással szemben, a Birodalom és a Konföderáció, a két pedig nem csak a másik fél felélt uralkodás volt, hanem a felismert Furiatért a harcok, az egyetlen lélek, aki képes volt harmóniát hozni a világba. A felismerés testvérként, Casmok, aki elvileg tette fel a névű védelmezésére, végig kellett néznie, amit a Birodalom elcsúszta Furiat. Casm egy sárkánylét, a kezében veredek a magját a Birodalom hadseregén. Angulus szel a város sárkánylét 1000 élethe szülő szüvege során veszítette el hangját, és míg a néma harcos teljesítette küldetését, legyőzte a Birodalom, és kiszabadította a névűt, még számtalan meggyerendő csata állt előtte. A megmérteless során azonban szinte 1000 ponton is elvált a Drakengard. Mindenképpen a játék mellett szól a Square-re jellemző nagyszabású fantasztikus, az igenyes ábrázolás, az RPG elemek, a látványosabb véget mint erős való ideig harcok, és a igen érdekes kombináció a földi és légi csaták.







A negatívumok közé pedig nagyrészt grafikai és játszhatósági problémákat is röhantunk, melyek sajnos igen erősen kihatottak a hangulatra is, meghozzák sajnos éppen pozitív viszonytalan.

A grafikai problémák esetében leginkább a technológiai gyengébb prezentáció volt a ludas, ami egyaránt igaz volt a kidolgozottan ellenségre, mint az erősen kidolgozott (néhol igen látványosan) terepre. A játszhatósági problémák esetében pedig elsősorban a monoton és egyhangú játékmenetet emelhetjük ki, és a gyorsan aránytalanul lecsúszó nehézségi szintet.

Minden bizonnyal ellenségre a játék elején sűrűen leli az RPG fanok körében, és az ideiglenes nem panaszkodhat, hiszen pl. Japánban már az első héten több, mint 100 ezer példányt adtak el a **Drakengard 2**-ből, így a Ubisofttal kötötték be az Észak-Amerikában és Európában is kiadott Square-ek a második részét. Szerencsésnek mondhatjuk magunkat, hiszen mint tudjuk, mostanában sajnos nem minden Square Enix termék jut el Japánban kívül más régiókba. A Drakengard azonban készítésének bevétele hozott a cégnek, így nem volt kérdéses a folytatás elkészítése, és az európai fejlesztést is megkezdésük.

Az elődai ritkán szerírték azonban ki megújultatott a Square, pontosabban a híres RPG rajongókra építve nyilván letelepedésük voltak, hogy a Cavia az új fejlesztésének elvárásait bármilyen komolyan vállalták az ez-közöttön a folytatásán, és az első rész tökéletesítését illeti, hát én inkább csak simítottam neveztem. A játék tehát 90%-ban maradt a régi, így szűk-szűkleglen is lenne mindazt újra leírni. Ami Dzon már meglett anno a 70. számban 4 oldalon át, ezért inkább csak az újításokról írték ki, hogy milyen is külsőből a Drakengard 2 az első rész.

18 évvel a kibontás után első győzelem a vitorlázás. Az új tükör Nove, aki egy kék szárnyú lányt fel, nemcsak legyet a pecsételődésébe lovagok rendje-be, az új formában felépít Konföderáció. Enni-szel a harcokélmény, és a legne-

vel, a kék szárnyú lányok csatába a győzelem ellenség ellen. Komolyabb fordulatok azonban akkor vezetnek a történet, amikor Nove találkozik Ma-noh-val, egy különleges lényzárval. Ő nyújt fel Nove szentét, hogy a látványos bekecsk az emberek nyomait hivatott leplezni, amelyért a lovagok tehe-ték leléleste. Ahók szándékait olyan nemes, ám hazug eszmék mögé rejtve, mint a pecsételődésébe. Nove és társai így végül elhatározzák, hogy be-szállnak a főpontosokhoz Gamorra, és az 5. pecsét őrzésére...

Az igazán történet tehát megkezdődött, ám a kérdés leírásuk az, hogy mennyire voltak képesek, illetve hajlandók a történet megkezdésében. Sajnos az alapvető problémák továbbra is fennállnak. Megjelenése sajnos nem sokat fejlődött a játék. Igaz ugyan, hogy a kezdeti várakozások katalomból után fel-dőbbé látnak a nagy világok, hegyek és mezők látvány, ám ezek nem néz-nek ki különösebben jobban, mint az első esetben, talán csak a kidolgozott-javítottak voltak, de sajnos nem elegendő. Legro határozottabban is leginkább egy mokalet jellegű dombozati képekre emlékeztetnek a csatamezők. A fénysfé-lyek azonban kisebb ténnyen esnek át, amik előszörben a változatlan, és a későbbi borlasz az új pályákra csatlakoznak meg leginkább. Az ellenséges együttes viszont sem különlegesen, sem pedig bekövetkeznek nem jövők, vagy legfőbb-csak hangyányit. A mesterséges intelligencia sajnos kimerül két lépés procedúrán, megfogja hogy a szörnyek közelében fellel, és néha-néha röhán szünetnek. Vices volt pl. az első borlaszban, ahogy egy kaput kinyitva a kis gólyák be-áztak, majd engem megfogott megindult, és egyfajta együt az előző két-jövő mélysége zuhanok az agytrácsok. (Nem bírtuk, te vagy nagy stratégia! Martin)

A Ró, mint 90%-os felállítás teljesen változatlanok a játékmenet, és bár nem rossz az a légi kitérők, vagy az ügyesség utragabban a zást helyszíne-ken, ám nekem továbbra is a szabaddan hatalmas csaták jönnek be a legjobban, bár csak azért is, mert most már szabadon változtathatunk a karakterek között. Kezdetben csak Eni csatlakozik hozzánk, ám később két további bajtársunk is akad. Válogatásunk ennél csak profikus, hanem gyakran létfeltétlenség is, ugyan-is egyes főellenségek pl. csak egyes karakterekkel vagyunk képesek legyázni. Nove-re valóba pedig bármikor le- / felzárhatunk sarkányunk hátáról. A har-cokat dinamikusabb tettek, mozgásempertorlatok pedig kiegészítettek, ám to-vábbra is tapasztalhatunk játszhatósági problémákat. Néhányból meg az egyszerűbb együttesek környében, legro határozottabban pedig nevévelsen egyszerűen legyázha-juk, csúszó a főellenségek gyakran kilógások is nehezék, meg könnyű kácsolon is. Persze nyilvánvalóan talán kellene ellenük, ám bár egyszerűen-ből kinek leg-ro határozottabban az ellenségek, hosszabbon csak a közelharcokkal érünk el jobb eredményt, és így magunkat felhagyva jóval eredményesebbek leszünk a főellenségekkel szemben is, akiket kizárólag győzelgáson győztünk le.

Mindenestre ha nem vigyáztunk, hamar kifogyhatunk a gyógyítólából, főleg ha egy pályán 5-6, vagy még több főellenséggel is találkozunk, plusz ezt még kombináljuk is az időre teljesített feladatokkal is, és így olykor 4-5-ször is új-rakozhatjuk a gyakran igen hosszú küldetéseket, bár tapasztalatunk pontjainkat legálább meglohatjuk ilyenkor. (Erdész mód amúgy engem legtebb-ször is az új-rakozások, hanem egy apró kis bosszúszó zavart leginkább, meg-pedig hogy a játék elődában kis elnyomódó help textekkel ástomolt, ami egy-szerben nem tudtam kikopaszolni.)

A folytatás negatívuma és pozitívuma tehát nem nagyon különbözik az első-től. Vagyis ha meg is beletűnk a gyengébb prezentációval, alább-utóbb meg-is szembesülünk kell a játék egyhangúsággal, és a monoton Négyzet gomb nyomkodó harcokkal, valamint a fárasztó új-rakozásokkal. Am a Drakengard 2-nem továbbra is megvan a Square-es varázsa, amely igen hangulatos körítést köl-csönöz nekik. Ha kezdetben nem is fog meg rögtön, és az az a játék, amit nagyon lehetne egyfolyamban hosszú órákat át nyomni, az első szabaddan csat-ja megis meghozza majd a hangulattal szerintem. Ez még ha a változatosság nagyon nem is jövőköt nyit ki sokat, nem is tartatlak semmi, így pont egy-fajta legálamosabb alósá RPG-i kapunk, mint 2 évvel ezelőtt, és mindenképpen van benne annyi fantázia, hogy adhatok neki egy esélyt.

Kriz

rajkriz@freemail.hu

DRAKENGARD 2

SQUARE ENIX / UBISOFT / CAVIA INC.

VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

zene

jó

1 Játék

memóriakártya 8mb (48kb)

irangibó (dual shock)

7 pont

## GUNDAM ORSZÁG ÉS AZ MS SAGA

Az általános magyar géner számára a Gundam franchise nem jelent más, mint közepes színvonalú tucatgyárték sorozatát: bandázsozó akciópárbálozások és obabozó bunyókák világa. Tán megbecsülje a Nagydíjemet, de a megalapításommal előszörban magamból indultam ki (zuffi nek, egy anyóza hozzájárulása) 576 fórumon. Tudatlanságom orvoslására, segítségül hívtam a „holokózi” kapcsolatot (hopsz, egy ordenáré hangvételű e-mail). Végül 576 Online Team egyik fiatal titánjánd, Oldern mesternél káptam ki, aki gyors szakmai eligazítást tartott a témában.

Nes, a Gundam sokkal több, mint egy olad, csuklógás rágiat, önmagába fűs, nyúlós-rágós érzésges-gyerekes-infantilis debilis animédróma. Nem pusztán aranyos, nagy szemű hülyegyerekek végeire-hetelen robotruhás káméhatók (nesze, egy pite a képmébe a Dadk tér kellős közepén), hanem igenis komoly világénezi problémákat feszegető, nagysúli alkotás. Az első széria körülbelül harminc éves műltra tekint vissza, azóta a Gundam Univerzum több tucat önálló, illetve egymást kiegészítő sorozatból és egész estés művekből áll. Tán legismertebb a Wing, de remek éresztés az újabb keleni Seed is, va-

## REBOOT YOUR ROBOT

nőségi lételeiben megvezessék). Tesztalanyom szervesen kapcsolódik egyik sorozathoz sem, semmilyen animét nem dolgoz fel, viszont a legnépszerűbb „robotruhák” megalapítóitak benne, és mintha a főszereplők is smert szériából lennének összeválogatva egy alternatív univerzumban (a Földön!) játszódó közös kalandról. Végül, ha nem lenne egyértelmű, betéjük a Gundam ártlet gőc-pontját a planetén: Japán. Hazánkban eddig egyetlen epizódot is vettettek.

Létruda a kötelezőt, remélsem sikerült elkerülnöm, amitől a legjobban rettegek: kiszűrt biacklábbrons, a nyeregbe bugyilicskával felhúzott levél. „Lekkőzelebb a szivebe szuram gőzember és akor mekkőz-lesz nefelj te sekij! Aláírás: egy családost gundemes rajongó”

### A TÖRTÉNET

A távoli jövő. A technológiai fejlődésnek hűla, a végős találmány megalkotották. A „G System” bizonyos információ-fanyomatok alapján pusztó energiaiból bármilyen áhajított materiát képes előlítani. Istenek és Sótának születtek ezáltal. Amde az irányítás szokás szerinti kicűsűtő” mekkőből, és egy félvesztett energiahullám ramba dönítöte a világot.

## playstation 2

mikor Tris megszólalt, kiderül, hogy mégis hű. (Pedig először orra gondaltam, hogy biztos meg lesz majd a párja is, az izolda nevű kigyárt macsó csipendeféll). Gondolatjaitok milyen identitásörvösözés lehet szégyen kököl, folyton leánykán nézük, és az ovidion is biztos csúllókat a felamás szeme miatt, tegyhogy gyakorlatunk most egy kevés toleranciát. Pláne, ha megdugjuk, hogy nem is jött oviba, mert évtárházban nevelkedett. Ne bántuk át, még ha annyira öreg, atomháború után!



lamint igen népszerűek az SD sorozatok, melyek kisgyermekeknek szón pónus mellékelők és a sort hosszúk leheire folytatja. A Gundam jelentősége nemcsak a tartalmi mélységben rejlik: részint a magos átlagos színvonal, részint a robotok megjelenítésének terén is az animék (egyik) úttörőként tekinthetők. A legelső anime ávétel a jellegzetes ábrázolásmódot (még a Transformers is tököl „nyúl”) és igen kevés japán rajzfilmből csak ettől a kaptatóból elszakadni, valóban eredetileg alkotni. Annak sajnos nem sikerült a végére járom, hogy a legendás PST-es szereplők, a Xenogears megalkodói vajon színtől a Gundumtól merítették-e az illeletet, mindenesetre a hasonlóság több, mint elgondolkodtató.

Ezzel a gondolattal át is térünk a Gundum kontinuum videójáték vetületére. Az adaptációs jogok a Bandai-nál vannak, akik fröccsöntéssel gyártják és futószalagon szállítják az újabb és újabb robot-porciókat (már vagy harmincadik jármak). Legtöbbjük átlagos, feledhetők, 6-7 pontos cucc, ennek ellenére – Oldern szerint – a rajongókra igen kellemes kikapcsolódást képesek nyújtani. Feltöbb már emellett a legváltozatosab Gundum szénereket, most kiegészíttem ezzel, hogy Japánban számos RPG-futalozgatás is neppőljegyet látott már. Na igen, itt lép a képhe az MS SAGA, mely az első év-rapóban is kiadott Gundum szereplőket, mégpedig a hagyományos, körkőre osztott fajtából, így tehát megint csak elkérül a Xenogears-szel mulatott pörthöz, viszont megismerem, hogy ezt ma kibővízőt nem említem (már csak azért sem, nehogy valakit mi-

Ezt nevezik úgy: „A Nagy Bukás”. Az emberiség piciny, szónványos adalgyában – minősége az századikban – első fel a pusztítást. A Mindenható felhelelősen ionizációt próbált és az sikerült is neki. A „G System” adott, általa a világ ismét felépíthető, ám még egy hűla immár végleg beteljesíti az emberiség borsolást. Róadulul rossz kezbebe kerülő erő rabslaszóság vár a humán faj jobbik felére. Azokhoz az illetékeklen végzetekhoz tartozó gonosz teszek felhőkandása pedig nem is várat olyan sokáig magára...

### A JÁTÉK

A bevezetőben megjelölhetjük, amint az energiáimpulzus-tűlvölés igen stílyos grafikai követelben végigcsap a Földgolyón. Látható, hogy valahol Kanadában tart a tűzár [tudom én, hogy 576-ússzak meg büntetlennül a South Park...], de sajnos nem kíméli Magyarországot! Rágiton ezután hivalkodó szintizése talál fel és vidám animés képek kövélkeznek: két mangorukó önfelédet fel a réten, nem is sejtik, milyen hamar vészt ér a boldog gyerekek... Egy-egy villámás erőtől felhúznak a pozitív és negatív hűlők, majd robotok, ühűlőg és aimm bun – minden ami kell. Rágiton megkapjuk az irányítást: Tris-tant, a porbaigó, bűzösseres-típus, pinkbőzú kírlányt kézhöz kopva más megfontoljuk a harc alapjait és ledöbbenünk, milyen kis műbűnyök látszanak a képernyőn ezek a fizembeműi magas „robotuhák” (vagyis „Mobile Suit”-ok – a továbbiakban csak „MS”). Később

divatol is követ szeméren, amilyet, nézzük el neki darabos mozgásfó, boccsússuk meg rossz humorérzékét és azt is hogy csak néha beszél – mások pusztán klóg, miközben mondandóját írásos formában kerül a képernyőre. Ne nehezteljünk rá – az az első hibája – hogy csak egy ilyen szűkre, átlagos kalibrából bukóelvére, mindjárt azt, ahogy a föld dungeonba a Föld felszínére kiérnek valahol Spanyolország dái részén. Meglepve kapaszulók, milyen első lépésekkel képezek pár pil-lanót! Kőmértékek megenni, miközben alig-alig találkoznak a civilizáció nyomaival. Ellenben sárterő egyforma ellenálléssel amúli sár-ribben. Bosszantón sürűn, és bántón vélelenszerűen – kivéve néhány helyszínen, ahol emiatt fellellegzünk. Csaladkozunk azon, hogy a világlétrák milyen gyérre sikeredtek. Később fogunk rádobenni (most még csak sejtjük), hogy igen kevés helyszínről van és a történet telje-sen egyenes vonalú, ahol nekibuzdulnak a legvadnak számító felledzés, ott bizony tévedés áldozati vagyunk. Spanyolország északi részén betűnk Marie viyilgőzö. A lány nyilván hamokból építette fel az a hi-tech kastélyt, amikben az Egyenlő Berben megkapjuk az érvény-zőt, ahol szemantizál leszünk, ahogy a kedves Miss Natalie is építette együtt csatolokra szalad, néhány Black MS ármánykodása következtében. No! Naooooo! Ezt azért már nem kellett volna Pici szerdellálen szívnék hevesebben kezelni és verni, és néhány kőnyomcsipert is elmoz-szolunk. Legyalulni egyetlen, árva házat, – ártatlan, róadul szívnék

576 KONZOL



nek oly kedves tulajdonságával együtt, tipikusan olyan dolog, ami bosszút kiált! Gondolom most az Olvasó is ellendülhetett vajogt érez, hogy ezt a gúnyoszt megjárta. Tulajdonképpen a buland itt kezdődik, a lét ekkor nyer értelmet. Az eldől meg pelyhedezni sem pelyhedző gyerekök fogadalmát tesznek, hogy hosszas kalandok során nemcsak kamatoslat fizetik vissza fájalmukat, de a Földet is megmen-  
tük, miközben szövetségeket találnak majd maguknak és olyan kérésekre is válaszolnak, amelyek eddig eszükbe sem jutottak. Hát ilyen az, amikor egy pillanat alatt nő fel az ember! A dolog jó oldala, hogy szexuális ösztöneinket immár legalisan engedhetjük szabadra, ami-  
re nem sokára sor is kerül – legalábbis az egész játékon át végigvona-  
ló udvarlástól peridőszre, de határunk csak sorozón.

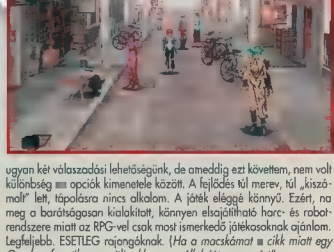
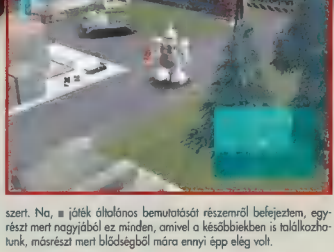
Legközelebb helyszínünk a nagyából hazánk területén terpeszködő Angolia faluja lesz. Lassuk, milyen is egy igazán falu Gundamlanban! Alig néhány házka, fennnyit egy mondatot! hajkurászó, egyénisé-  
get nélkülöző NPC-k. Különös fávok, hogy a soványka karaktereknek általában nincsen nevük, helyette ilyen címekkel illeti őket a program, mint „Öreg Ember”, „Fiatal Ember”, „löl Informál Emet” és kedven-  
cem a nemokára megismerésre kerülő Eisengrad városában lelelő „Lány Aki Szexuál A Nagypapát”. Be\*\*\*\*től A falka vegyestere-  
dése összesen három pontotkát árul. A kalendelm kimerül abban, hogy megkeressük a boldog felvilágítást, majd a városrészén kapitányt, na meg, hogy találsuk egy zárt ajtót, ami csak jóval később a tolvaj-  
kulcsal fogunk tudni kinyitni. A könyvtárban legelhetünk olyan érde-  
kes tudivalokról, melyekből többek kö-  
zött az általam

Hát legyen. A törtört hajón találjuk meg azt a libatoshajó, kiirszemő, annézési kislány, akiket majd – több tíz óra játékos útján – Tristán elvezet a szíveségre, de sajnos már csak játékos kívá. Utóbba kérés a kapitányt, mivel ő most szívesen megnézne egy felöltöt filmet, amit hát mi ugyem szívesen, akkor viszont tegyük már meg, hogy a közel-  
frissen elcselt Fort Verdelt lefektözténitük neki. Bevillajuk, legalább fej-  
lődnünk néhány szintet. Itt asztunk tengerlyt az első felkomoly ellen-  
séggel (pilótája a „Veszélyes Hangú Ember”), aki ugyanugy néz ki mint az eddigiek, csak más színű, akivel azután kicsit víztünk, hogy most ki fizet meg kinek és miért, aztán minekünk lehelykölköz be-  
nünk, ártóhadatunk elpusztuk. [A \*\*\* legyen ezután mondjuk az „Ember Aki Általunk látni Haldt Egy Acabólótban Mart Benézti Tiszteletudat”.] A csata után az előtte hozánk átmenetleg csatol-  
zó leselejtett X-men utánzat lelap, de helyét a fedélvezési kislány át-  
vezzi, tehát nem kell nélkülözünk a hátratótító csoport nyújtotta ké-  
nyelmeket. Ezután a volalot az Úralón talalható szövetséges Eiseng-  
rad városra lesz a célunk, ohova egy fatéjű maszinista csak \*\*\* elede  
drán enged be, pedig egyetlen telefonjába kerülne, hogy kiléteink  
igazoljuk, egyzersimindmily bűtös élelét megtartja. Bent a hódsegr  
parancsnok [az először X-Men] gratulál nekünk és meg dicsekszik  
a részről, hogy milyen bűtös és halgrossestetk vagyunk. Póráú. A vá-  
rosban ócska házál és semmittevé NPC-ből egy falkát találunk. Itt az  
ABC-ben már több minden kapható, és van Robot Ból is, ahol új cucc-  
tehetünk a traktora, meg van mérnök, aki szerelni, fejleszteni ha-  
landó azt. A Hangárban különleges kutyákat fejleszthetünk különleges  
ECAP-jainkból, melyekre kizárólag halott  
elleneségeink kifizetésével tehetünk

kiegészítőket [pl. savallóság] szintén magunk rakhatjuk fel. Végere-  
ményben egészen specializált robotokat hozhatunk létre [szex, illetve  
bűbárokra, védekezésre, gyors mozgásra, stb.). Különböző méretű  
„Blueprint”-ek gyűjtőlétesítmével a „Mega O System” barlangban új MS-  
eket készíthetünk (majdnem 40 van – nem barlang, le kekel).

## ÉRTÉKELÉS

Szemet szúr a játék atomháború előtti grafika. Gyatra, szintelen,  
nyers, pixeles. Átlagos PS1 színvonal. A zene abszolút korrekt lett, az  
RPG szubjektív kérést, helyszíneknek előtti, hangulatában több-ke-  
visebb passzoló témák, harc közbeni jelölések változatok spekleve, a  
hanghatások viszont nagyon primitívek. Összességében a játék korrek-  
tül össze van rakva, igaz hibája nincsen. Ha egyetlen egy szóval  
jellemzünk: ATLADOS. Se jó, se rossz. Se meleg, se hideg. Se fekete,  
se fehér. Átlagos. A sztori kellenek a meg, de tartalmilag nagyon vé-  
konyka, új ötlet nemigen rejtezik sehol. Az általános kidolgozatosság  
viszont erősen jellemző. A történet \*\*\* elég vol-  
tozatos, érdekesnek csupán sem mondható, lé-  
nészis, elakadni \*\*\* lehet. Néha van



már vázolt történetet összeáll. Azt is megtudjuk, hogy az „Universal Cen-  
tury” korát éljük, továbbá, hogy többféle GS létezik, például Zaku, Gu-  
oi, Dom, Gellago, Gm (BMW nincsi), stb., melyek mindegyike mára  
specializálódott. A rajongók nyitják az újjakat, és elunom magunk, rá-  
adásul a söröm is elyogott [nicsak, egy nevetem moskoltó graffiti a  
szerszerezőség falán]. A kapitány, noha nemrég még elleneségnek hívték  
el akart pusztítani, arra két bennünket, de a közeli ühörtöréssel az  
egyszer volt bulvártörés csatlámpeszteltük már neki, legyünk olyan  
távessek, mert bár csak gyerekek vagyunk, de ő most inkább imo-  
lamit a kocsmában és azt nekünk ugye korunknál fogva nem szabad.

A program olyai instrukciókkal segít ha tudunk elmélyítést, így  
én most csak kicicellek. Először a Xenogears-tól [hát mégis kimondom  
– csakhogy azóta eltelt egy nap, haldt] itt csak talpog vasban tudunk  
verekedni. Két (kezdelemből kényszer) menüben összesen nyolc opció vá-  
lik. A „Fight”, „Defend”, „Item” és „Retreat” önmagukban beszél. A „Tech-  
nique” fel embe, a „Boost” fel roboti specialitásokat emezsítünk meg. Az  
elsőbbi technika pontot (TP), az utóbbit energiát (EN) igényel. Harc kö-  
zben a robotikus támadások EN-be kerülnek, mely minden körben au-  
tomatikusan töltődik valamennyit, de „Charge”-dzel gyorsíthatjuk a  
folyamatot. „Switch”-cel embert válthatunk, \*\*\*nyiban már leg-  
alább négytűgy a brigád – mivel, a legfeljebb hattűgy csapatból, egy-  
\*\*\* csak hárman harcolhatnak – így a pihenő embereket töltődnek.  
A játékos összesen 11 ember fordul(hat)nak a kezünk alatt. A  
harc nagyon egyszerű és öltöztető, nincs benne semmi irányítás, sőt  
nagyon is hamar ki színpadunk, és unalmasnak fogjuk találni.

Sokkai érdekesebb, ahogy MS-einket konstruálhatjuk. Alkalmazhat  
a mértékkel egyenként cserélhetők [ilyenket halott ellenfeleinket találnak  
nem a mérték, de szórászhossagot!], fejveszteni a boltban frissít-  
hetjük. Jó ötlet, hogy nekünk kell felrakunk a lövegek és a pajzsokat  
a megféle helyekre, sőt még festgethetjük is a monstrumot, de ez a  
rész [is] elég kidolgozatlan maradt. A hangárban hegesztett speciális

ugyan két válaszadási lehetőségünk, de ameddig ezt követtem, nem volt  
különbség \*\*\* opciók kimenetel között. A feljedes túl merev, túl „kiszá-  
molt” lett, táplolásra nincs időnk. A játék elég jó könyű. Ezért, na  
meg a barátságos kitalálót, könnyen elsajátítható harc- és robot-  
rendszere miatt az RPG-vel csak most ismerkedő játékosoknak ajánlom.  
Legfeljebb. ESTELAG rajongók. [Há a maszkotár \*\*\* cikl mit egy  
Gundam fanatikus megáll, nék: \*\*\* állók jót magamért]

Köszönöm Oldernnek a segítségét!

samatör

samu@576.hu

## A HARC ÉS A ROBOTOK

## MS SAGA: A NEW DAWN

BANDAI  
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

grafika:	élmény
játékosítás:	jó
szavaltosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kétséges

1 játékos  
memóriakártya 8mb (32kb)  
\*\*\*: rangító (dual shock)

\*\*\*: eleven a gundam rajongók  
x rpg minimál

6 pont

## MARTIN ULLSPEIDT

Az én nevem mártól legyen „A Főszereplő Aki Majdnem Meghal-  
tolt a Rendő Rongóktól”. Amikor Olvasok a Cikket, Anyitka Röho-  
gató!”



A Midway Rampage sorozatának első tagja 1986-ban jelent meg a játéktérlemben. A „smash” em up” stílusú játékokban három hatalmas szörny irányítását vonhattuk az irányítunk alá: George-t, a hatalmas majmot, Lizzy-t, az óriásnyílt, és Ralph-t, a gigantikus farkast. A nagyra nőtt szereplőkkel városról-városra vándorolhattunk, felhőkarcolókat pusztítottunk, kocsikat zúztunk össze, és feltártunk minden ártatlan járókelőt, aki csak az útunkba tévedt.

A játék története leginkább egy B kategóriás filmre emlékeztet, hiszen amíg pl. George óriási mutáns méretét megvalósítnak mértékeltlen befutásának köszönhetné, addig Lizzy egy robbantásban fürdött meg, Ralph pedig a Scum cég egy kolbászt burkolta be. A mutánsok célja minden esetben: az összes város teljes elpusztítása volt, ahova csak ellátogattak. Amíg a játék sikerét, ha a többi régióban nem is, de Japánban bizonyára erősen elősegítette a Godzilla filmek háttérül a szolgáló „félelem”.

A játék története leginkább egy B kategóriás filmre emlékeztet, hiszen amíg pl. George óriási mutáns méretét megvalósítnak mértékeltlen befutásának köszönhetné, addig Lizzy egy robbantásban fürdött meg, Ralph pedig a Scum cég egy kolbászt burkolta be. A mutánsok célja minden esetben: az összes város teljes elpusztítása volt, ahova csak ellátogattak. Amíg a játék sikerét, ha a többi régióban nem is, de Japánban bizonyára erősen elősegítette a Godzilla filmek háttérül a szolgáló „félelem”.

A játék közkedveltségére mi sem jobb bizonyíték, mintsem hogy az eredeti játéktérmi verziót időközben közel 20 (1) platformra írták át: többek között a jellegzetes konzolokra is, mint a PlayStation 2, Xbox, vagy Gamecube. Igaz ez utóbbiak esetében csak a 2003-os Midway Arcade Treasure-ben kapott helyet, ám így is fel lehetne sorolni közel egy tucatnyi platformot, ahol önálló átiratként szerepel.

Hála az igen pozitív fogadtatásnak a folytatás nem váratott magára sokáig. Egy évvel később Jeff Neuman és Brian Colin visszatértek, immáron már egész kis csapatot a hátuk mögött. A '87-es Rampage – World Tour öt folytatást George, Lizzy, és Ralph pusztító kalandjait, ahol az első résznél abbahagyták. A „World Tour” alcímek megfelelően a szörnyek most már a világ különböző pontjaira is ellátogattak, nem csak Észak-Amerikában tomboltak. A grafika csinosítottak, a pusztítás pedig még közszebbé vált az újonnan bevezetett rugós funkcióval.

A játékba viccesebb elemeket is beleszitáltak, pl. egyes pályákon a Robotszemből ismert ED-209 támadt ránk, vagy ha láthatatlan „rossz izm” embert fogvasztottál, akkor egyszerűen ki-  
 58

Habár a folytatás sem panaszokdohatott a minőség terén, mégsem lett olyan elterjedt mint a '86-os eredeti. Ez esetben azonban „csak” PlayStationre, Saturnra, Nintendára 64-re, Gameboy Colorra, valamint PC-re írták át, no meg persze a jellegzetes konzolokra is megjelent a Midway Arcade Treasures 2-n belül. A '99-es hivatalos második részben, a Rampage 2 – Universal Tourban újra világ körüli útra indultunk, ám ezúttal nem George, Lizzy és Ralph állnak a középpontban, hanem pont, hogy az őket kiszabadítani hivatott három új szereplő: egy rák, egy orrszörny, és egy patkány. A három klasszikus szereplő egy-  
 59





kontinensen találuk meg. A grafikát tovább csinosították, és újabb vicces elemekkel egészítették ki, mint pl. a utcán táncoló Elvis Presley. A fő játékmotort továbbá kifejezetten multiplayer jellegű minijátékokkal tarkították, ám ez a rész már nem igazán nyerte el a játékosok tetszését, így a Nintendo 64-en megjelent játékok csak PlayStationre, és Gameboy Colorra írták át később.

Végül elérkeztünk a sorozat legutolsó tagjához, a 2000-ben megjelent Rampage Through Time-hoz, melyben egy időpárg segítségével visszatérhetünk a szörnyek híresebb történelmi helyszíneire.

Sajnos akárcsak a '99-ben kiadott második rész, ez a játék is jócskán ideje múlnak számolt már 2D-s művólátó, így 6 sem aratott elsősorú sikert, ezért is jötték megvárakoztatva PlayStation exkluzív.

dés, hogy összesen 30 emberen próbálták ki. : De a fickó továbbra is optimistán eszelteli, hogy mennyire korbácnak jutdát tartani a mutánsokat, amikor George az óriásmozgár éppen akkor rogydja meg a munkást az oblikon át. Az igazságság pedig egyhangúlag úgy dönt, hogy van egy kis gond. :)

A sorozat rajongói teljesen addig lesznek a jó hírrel, hogy nem csak az összes eddigi szereplőt megtaláljuk a Total Destruction alcímű játékban, de további karakterekkel is kiegészült a felhozatal, így most összesen 30 (!) megnyitható szörny áll a rendelkezésünkre. Kipróbálhatjuk például Kingstont a kóbrát, Wally-t a varosok díszit, vagy Maro-t a cipőt. A szörnyeknél elvashatunk némi háttértörténelmet a képességeikről kis kártyákban, így továbbra is érvényes, hogy mindegyik szereplő más tulajdonságban bírja a másikat.

7 különböző nagyvárosban garázdálkodhatunk a világ szomszár pontján, pl.

Végeztél == tudom pontosan, hogy hogyan jellemezem a Total Destructiont. Az biztos, hogy a maga idejében, tehát a '80-as években a 2D-s grafika, és a témaválasztás szinte tökéletesnek számított. Megértett a Midwayt, hogy nem okart egy teljesen modern 3D-s játékok készíteni, hiszen az meg leginkább a nemrég megjelent Hulk, vagy a King Kong városi pusztítására hasonlított volna, ami azért legfeljebb azért lett volna baj, mert akkor meg teljesen elvesztette volna az új rész a Rampage sorozat minden klasszikus stílusjegyet. Így viszont ennek megfelelően abban is biztos vagyok, hogy aki nem ismeri a szériát, az valószínűleg első ránézésre dobja majd a cuccot. Nagyon poénos és igényesen összeválogatott kitalálást kapunk a Midway-től, ám kizárólag azok fogják csak szívesen élvezni, akik mind a mai napig odavannak a Rampage sorozat klasszikus részeit, és lefogadom, hogy ez először a japánok lesznek. Viszont aki hasonlóan érzi, annak bátran ajánlom a Total Destructiont, mert igenis méltóan tartalmaz és hangulatos folytatása a Rampage szériának.



Krisz  
rajkrisz@freemail.hu

És még persze megemlíthetem a számos játék designos hátterét felhasználó Rampage Puzzle Attack teliszjátékot, mely 2001-ben jelent meg GBA-ra, de témáját figyelembe véve nem igazán tartozott szorosan a sorozathoz.

Ahogy sok más kiadónál is tapasztalhatjuk már mostanában, a mai trendek köve a Midway is bejelentette a további E3-on, hogy a Rampage-et sem kímélték, és már megkezdte a klasszikus 2D-s "smash 'em up" sorozat modern feldolgozását.

Aztán hogy tényleg érdemes volt-e a Midway-nek bekeleznie ilyen tervezetbe, az majd mindjárt kiderül, de az biztos, hogy én jól szórakoztam a tesztelés során, ha másért nem is, hát azért, mert szívesen gyűjtöttem információkat a régi klasszikusokról.

A játék történetét mindenesetre megint jól elalalták, ugyanis az igazat megvallva már a játék intróárából is megértem a hasznát fogtam a röhögéstől. :) A leginkább a Hihetetlen család bűrgyűstűsra hajtja bejátszandó láthatjuk, amint egy reklámmanager egy felismerésként termék negatív eredményeiről készült beszámoló az igazgatóhoz. A teremben bemutatott kislímen éppen a Scum szöveg legújabb spoilját próbálók felvenni, ám a reklámmán kisss furcsán reagált a próba során, és átváltozott hatalmas mutánsá. A manager szerint azonban még nem olyan vézses az ügy, hiszen alál 30 negatív visszajelzés érkezett addig a Scum szövegéig. Az már persze más kár-

New York, Las Vegas, vagy London, == egyes helyszínek pedig a városokon belül lettek 4-5 háztömbnyi területekre felosztva.

A megjelenítés valahol félúton van a 2D és a 3D között, ám ne dőlünk be elsőre a szegényes látszatnak, a pusztítás során nagyon is szép fényeffekteket produkál a játék.

Igazából az új rész 90 %-ban hű maradt a klasszikus részekhez, de talán az esetben kicsit nagyobb hangsúlyt fektettek a hatalmas épületek részletesebb szakszakoskénti elpusztítására, és elorientálhatók a pályák a pusztá tombolóhoz képest. Például konkrét tárgyakat kell megszerezni házból, vagy végre kell hajtani adott időn belül speciális támadásokat. A legpontosab mozdulatnak azt tartottam, amikor George-dzal, vagy bármelyik másik szörnyvel megkaposzkodtam egy épületen, és a lábommal hátatlenedelve újra meg újra nagyokat rúgtam a falba, míg össze == dől a ház. A házak repedése körül ügyekezünk sorra kiszéni a felzabálód cuccot, mert ha az összedől, odavesznek a bönusz cuccok. Ahogy haladunk előre a sztoriban, minden második / harmadik pályán előkér == egy másik a nagyobb házból, és így sorra megnyithatjuk mind a 30-t. A játékok gyorlatilag mindent meg lehet csinálni továbbra is, ami a klasszikus Rampage széria sájoft volt. És persze ugyanúgy támadnak ránk rendőrök meg katonák. Kifejezetten poénnak tartottam, ahogy a nagy házak falán kaposkodva darabokra szálhattam a helikoptereket. A pályák szinte minden elpusztítható az utolsó táblig, vagy kicsit, és minden járékelt elfogyasztható. Rombolni tehát valóban poénos, ám egy idő után sajnos egyhangú.

A fő Campaign módon kívül meg választhatjuk egy Time Attack játékmódot, valamint két multiplayer orientált opciót, a King of the City-t, és a King of the Worldot. Előbbinél adott időn belül több pontszámot kell szerezni az ellenfelek képest, az utóbbinál pedig ugyanezt a játékmódot kapjuk, csak bajnok-ság jelleggel. Ha nem lenne kéznél egyetlen barátunk sem, választhatunk gépi ellenfelet is, ám vigyázz, mert a gép képtelen képes ám pusztítani. :) Multiplait amúgy nem volt nálam kéznél, de szinte biztos vagyok benne, hogy a stult támogat 4 játékosat is egyszerre.



# RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION

MIDWAY / PIPEWORKS SOFTWARE

MAS VERZIÓ: GC

grafika:	korlátlan
játszhatóság:	jó
szórakoztatás:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 játékos  
memóriatérlet 8mb (2786k)  
minig rampage (dual shock)

✓ mellé foglaltatás a klasszikus sorozatnak  
x kizárólag rampage rajongók (1)

6 pont

## MARTIN BELESZÓLÍ

Enyélészem, jótáttatónál jótát átszattunk annak idején a game C64-es változatánál. Majd lecsúszott az újunk, ahogy megpróbáluk elsőként ledönteni a házból. De igen is volt... Ma már biztos nem nyomom ilyen stultokat, de kizárólag portiókának kizárólag.



NINJA GAIDEN. 1988. TEGMO





LOST LEVEL

A Kameo-ra sok mindent mondtak már azóta, hogy 11 2001-es E3-on a nagy múltú Rare bemutatta a nagyközönségnek. ■ Gamecube kilövésére időzített produktum. Zeldo világát, ■ platformvilágba új életet lehelő reformer, masszív technikai előrelépés. A kritikusk és ■ játékosok egyöntetűen fogadták, a fejlesztés jól haladt: *lészolg*. A háttérben zárt csatornások táblázták a hírt, a Nintendo több éves szoros együttműködés után megvált elsőszámú fejlesztőstudiójától. A Microsoft ■ pont kapóra jött. ■ Xbox-hoz megnyert fejlesztőzárda koronázásra lett a cég, akik nagy elképzelésekkel és vehemens váratok belettek a megalkotó a portális művészetbe – így lett alig egy év leforgása alatt GC-ből Xbox exkluzív az anyag. A játékmennyiség gyakorlatilag változatlan maradt, az elkészült elemek tovább álltak, ■ lövőnyílra érzékeny lejjelűt, és ennyi. Az új hardver dobán zónát ott virított, ■ promóké, minden évben elhangzott egy beton biztosnak hitt megjelenési dátum, a fejlesztői naplók egy értelmező haladásról számoltak be, ám ■ halogatták egyre kinosabba és idegesítőbbé vált. A legnehezebb dolog ■ várakozás – várni egy mennyi halogatómenny, várni a közeljövő egy jeles napjára, várni a szeszterése, az ajándékok kinyitására, várni egy régen kiszemelt termékre.



A Kameo ilyen: egy régóta áhított által beteljesülése. Az 576 Konzol hírszekciójának visszatérő vendége, immár öt évszedeje. Most pedig itt van, teljes valójában, elképesztően magas elvárásokkal – a helyzet azonban az, hogy nem a megváltót, hanem két szék közti eseti grómat tisztelhetünk személyében.

TRIST TALE

A Kameo dögösen indít: hatalmas, a fellegekbe nyúló (és éppen asztrom alatt álló) kastély, az égről rajzó sárkányok megállíthatatlan garmadája, ■ sötét éjbe fényt hozó folyók farka, az épület falán, kiszáradt csüngő ark-horda, és persze hősünk, akiről semmit nem tudunk – sem ■ nevé, sem azt, hogy mit keres itt és azt sem, hogy mi a fityingos fene folyik a városban. Minden bizonytalanságot a megsürgélt fejlesztés miatt került a tényleges tutorial rész: ■ prólogus után, alaposan megismerve ezzel a sztorit, mely bár mindent összevéve elképesztően látványos és hatásos, mégis egyfajta kozmikus alaphangulat eredményez, hiszen Kameo (mint mint lélek) a földön, fűháznál (egy hívők) irányításához a pályán elszárt lebegő sárkálón találhat pár mondat kivételével semmi tényleges segítség nincs, beleértve a misszió célját és ■ teljesítendő feladatokat. Pedig az ■ bizonyos segítő jobb elengedhetetlenül szükséges lenne, az Xbox 360 kontrollert minden gombja és karja követi a részt az akcióból, polipkarok nélkül boldogulni lehetetlen, főleg, hogy az alakok közti transzformációban nem egyszer kulcsfontosságú szerep jut az átalakításnak és a gyorsaságnak.

*Átváltozni pedig kell, lehet és muszáj* – Kameo epikus kalandja során 10 kreatúrát zsebelhet be, melyek mindegyike igazi egyéniség, eltérő képességekkel rendelkező elemektörtéris harcos. Többször

lakok természetesen vannak, ám még így is messze jól összerakott kis kompánia. Pummel Weed gyökereken sétálkáló, másfél méter magas hatalmas növény, aki bakszkesztyűre emlékeztető élveivel, valamint hickós horgaival napszöngölre áll ellenfeleit, a rejtőzködő rondságoktól utóbli mazelatolással gyönyörűen elő tud csúszni nyílkékből, pár centire szuggrova pedig a legalacsonyabb részek alatt is be tud küszni. Major Ruin egyenesen a Metroidból szerződött ide egy vendég szereplésre, a morph ball módban közeledő hatalmas vízől-elefánt csövényen elképesztő hatékonyasággal gurul, rombol és utat tör, átugorva minden és mindenkin. Van aztán itt tüzet eregető sárnyfajzat, jégcsopokat hajgáló, jegesmedve szerű ordos jószág, bájos gögölem és... ■ többi maraton megelégetés.

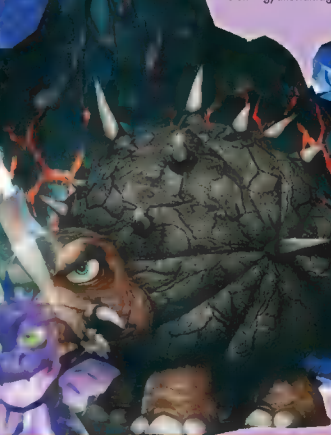
*Ahátlanul kell, lehet és muszáj* – Kameo roppant gyengye harcos, egy-két ütéssel kénytelen beugrni a külső, csövényes szárnyával csak lebegni tud ■ föld felé, ugrálni csak kisebb szakkadékok tud át, egyedül támadomazdulata pedig csupán arra elég, hogy egérvárat nyerjen a kisebb szituációkban. A legjobb az egészen az, hogy az új alakok fejlesztésekor, új képességekkel gyarapíthatók, így képezzük őket egyre hatékonyabbá élőlényre. Harci képességek mellett ezek a kreatúrák a továbbjutást is segítik, a lezárt ajtók, kapuk, a megmászandó függőleges felületek és a számos apróbb logikai feladvány megoldása csak a kizsárolva ésszerű változatosságra lehetőséget, nem beszélve ■ a főellenfelek elnapángolásáról, melyekből van bőven, ráadásul trükkös fajtuk: birt a korántsem igényelhet annyi agymunkát, mint a



Wanda and the Colossus gigászi kolosszusa, azért néha belelőhet pár percbe, míg rájön az ember, hogy kivel (vagy inkább kikkel) és hogyan lehet megadni nekik a végső lökést a kilying felé. Elakadni ellenben nehéz: egyrészt, mert a játékos (sajnos) nagyon lineáris ■ Badlands szerepeltetésére ellenére, A-ból 8-ba eljutni nem túl nehéz misszió, főleg, ha ■ képményen állandó jelleggel szereplő minitérkép nagy zöld pócával jelzi a meglátogatandó helyszínt, a START gomb megnyomására megjelenő Orto könyv kérésre mindig elmondja a következő teendő, szorultabb helyzetben tippeket és trükköket magyaráz, az említett lebegő sárkálók pedig nyíltan és őszintén leírják, hogy mi a teendő. Mollitálkálletek persze vannak, ám kimerülnek pár kanyhó kipróbálásban, lévén az NPC-k a kasszínóban kívül csupán egy-két mondatot hajlandók elközlégni magukból: a Kameo világa így korántsem mondanó életteli telinek, szűk. A történet később természetesen kezd kizsárolatósodni,

ám sablonosság és az cselekmény itálalása hogy némi kíváncsiságot maga után: bár üresjárat nincs, az események sodrában történet kövölgyés és ■ telemátra sikeredett ingame- és esetenként pre-renderelt ábrázott animációk említett saját megszégyenítő lyukakat hagynak a sztorit összerakott kapcsok között. Mindenesetre ellenlábasunk Kameo gonosz oldalra állni névére, valamint a trollok kilyálya, Thorri, aki (kezében érthetetlen) alakból magvól ragadt a hősünk családját – a prólogus pont a megmenekülésre indított villámhadjáratat tolmácsolja, a végeredmény önmagáért beszél: Kameo-t földre tapéri ■ lény hatalmas ereje, elveszt minden harcosát és menekülésre kényszerül, miközben javában dől ■ csata.

*„Badlands”-re keresztelt masszív csomópont.*  
Aprópó Badlands: a produkció első itt villanítja ki igazán a fogva felhárít. Ezan nagy és nyílt terület egyrészt már a lovas közeledés videójátékból (és különösen ebből a stílusból) kihagyhatatlan megoldása, másrészt pedig ■ itt öröklött zájlo hatalmas csata mivolta miatt. A trollok és az elfek seregei itt csapnak össze, megházza nem is kispályás formában – itt válik nyilvánvalóvá ■ hardverváltás előnye, a harc nem alig pár tucatnyi ügyetlen bábu egymáshoz ugrása, hanem elképesztő számokban gondolkodás, száznál is több (1) lény tényleges, valós időben zájlo párvívaló a kulcsfontosságú pozíciók védelméért. Kar, hogy a játékmélet elhangyoláható mellékszárta az, ■ Kameo és formái által megvívott csaták már az első óraban monotonná és repetitív válnak, hiszen a szemben álló felek gyakorlatilag



folyan-folyvást ugyanazon lények, változatosság egyáltalán nem figyelhető meg a trollok megállíthatatlanul özönölő áradatában, ■ végtelenül kevés (hangulatban természetesen pazar) bossfightok pedig csupán egy kis időre képesek feladni az összképet. Ez azonban ellárából a szatizatság mellett – sokan és sokszor a szemére vehetők a Kameo-nak, hogy csupán 8-10 óra tartalmat rejt magában (a tényleges történeti módusban természetesen), ez azonban azt mondandó, hogy ez pont olyan hosszú, mint amilyennek lennie kell, hiszen a történet kerek egészet alkot, a kirokás jó



tek minden egyes eleme kellő odafigyelést kapott, a részletek nem vesznek el, a hangulat pedig adott. A Co-op azaz ellenben sajnos nem szolgálja a tökéletesség határát, jelenlegi állapotában kiforlatlan és roppant idegesítő hibákkal bír (mindezt human játékos Kameo bérébe bújhat, közük vizuális különbség nincs), melyet a napokban érkező patch (hova jutotunk, konzoljátékokat foltozgatni!) orvosol várhatóan, ám aki nem rendelkezik a Live előfizetés priviligiumával, kénytelen beérni azzal, amit az asztalra lelett vastag pénzkategóriát cserébe kap.

EYE-CANDY

A Kameo látványos, szép – mi az, hogy szép, megköcköztatom, hogy gyönyörű. Varázslatos, földöntúli kő, vérbeli mesevilág: tarka zöldellő rétek, a gyönyörű kék égbolton ájsuhánó madarak és lepkek, grandiózus vízesések és folyók, bájos dombocskák és hegyi patakok. Szilizált látványvilág, tány és való, de pontosan olyan, amilyennek egy ilyen történetnek lennie kell. A látóvilág hatalmas, minden csillog és villog, a nedves fölületeken megittir a napfény, a holdvilág pedig megvilágítja az apróbb repedések mélyét is. Minden egyes NPC karaktertensz kidolgozott, egyediséggel rendelkező karakter, olyan – a nagyközönség számára láthatatlan – apró változtatásokkal, melyek go-



ronálják, hogy ne egy kaptafára készül, minimális címével összedobott táltelekanyagokként éljek világokat. Am valami még is ott motoszkál az ember fejében: hiába az elképesztő effektek (különösen HDIV-n), a részletes, változatos textúrák, a bájos szereplők, ha nem egy helyszínnél, jelenetnél érezhető, hogy honnan eredeztetik gyökereit a produktum. Sajnos nem egy pályán lótszák, hogy tervezésük egy szaranyba képességekkel rendelkező hardverben gondolkodtak a fejlesztők (különösen gondolva itt pár bosszantón szűk és jellegtelenségek barlangra, teremre), ez különösen érezhető az ellék birodalmában, valamint a Badlands-en, ahol valóban több százon esnek egymás torkának, am a had egyetlen modell megübszárzásaiból áll össze, melyek telmes hányada ütemre, pontosan akkor és úgy mozog, ahogy társa: első generációs játéka



MARTIN ULLI EGYÉB

Egy öt évig fejlesztett játéka. Öt évig. ÖÖÖÖT ÉÉÉÉÉVIG. És már öt évvel ezelőtt, a GC2 verzió is szép volt. Azóta még szebb lett. De kőnyörög. Itt év alatti nem sikerült véglegesen gyönyörűsíteni. En azaz hittem, a madárgalamb legok csendi tölle. Aztán végül csak egyet morgott a bándom. De még így is nagy élmény. Egy nyolcas nálom.

Kameo, ez nyilvánvaló, am ettől még megbecsülhető az erőforrások ilyenlén történő kihasználása. Egyéb hibák természetesen akadnak bőven, a kamerakezelés és a tényleges irányítás nem egy alkalom idegitépő, s az szűsültsé folyamatát alaposan meggyorsító procedúra, nem ritkák az egymásba oltató térsztrágyák, a speciális effekteknek némelyike gyakorlatilag észrekelhetetlen a képsőszeves televíziókon, két pozitívum azonban képes ezt egyensúlyozni: egyrészt a teljesen szaggatásmentes, állandó érteken stagnáló képrészítés értéke, másrészt pedig a hangulaton alaposan dobó zeneti előállítás, mely már a termék bolibokba kerülése előtt adott egy kis izellőt magából. Tény: a Kameo mögött álló nagyzenekari mű pázor, az elmúlt évek legeredetibb és leg-

jobb összeállítás. A Beyond Good & Evil óta nem lehetett részkink ilyen elképesztően változatos, szívbemarkolóan tökéletes hangszekcióban: ez értendő a szinkronhangok többségére is, pár kivételt leszámítva.

VERDICT

Minden hibája, gyengesége és negatívuma ellenére a Kameo vérbeli, a harca elképesztő mértékben kámaszkodó platformjátéka, egy olyan álomszerű utazás, mely a gyerekkor földöntúli világait lefestő mesék egyvetelgőnti ánti digitális formába. A szilizált, varázslatos és technikai szempontból is (szinte) kifogástalan vizuális körítés, a fiz elhő képességekkel rendelkező elementáris harcos, a 8-10 órássá szabott játékidő kiemelkedő a szürke tömegből, de nem tesszik: a Kameo sajnos semmivel sem tesz hozzá az unalomig ismert formulához, elképesztő közönséggel kezel a sablonokat, szinte semmi olyat nem képes felmutatni, amit máshol, kardában már nem látnánk. Kicsit bosszantó, kicsit kofalelt, kicsit idegesítő, apróbb hibákkal szennvedő – de ettől még egy szórakoztató, stilusában a platformon jelenleg egyedülálló szösszenet: csak épp nem azt várjuk.

Wilson

**KAMEO: ELEMENTS OF NATURE**

GAME STUDIOS / RARE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCIS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavalatosság:	közepes
zene / hang:	kiáló
hangulat:	jó

1-2 játékos, db 5.1, 480p/720p, letölthető tartalom

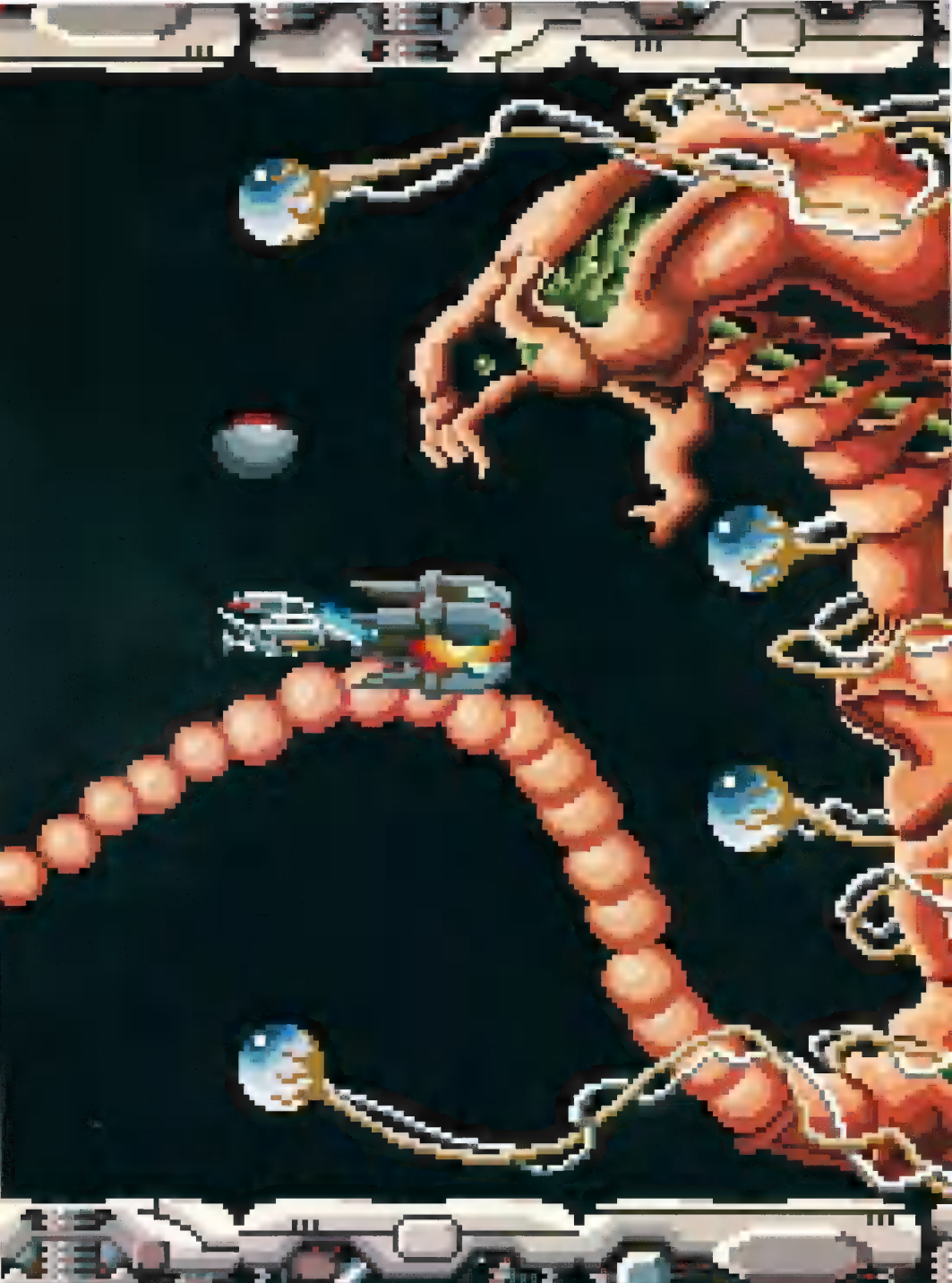
✓ kiáló atmoszféra  
x pár bosszantó hibával, egyediség nélkül

**7.5 pont**





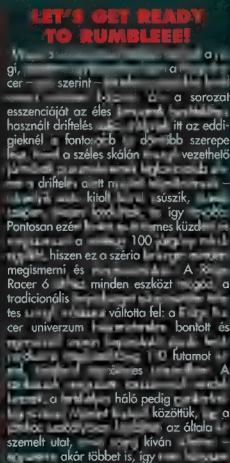




R-TYPE. 1987. IREM



# RIDGERACER<sup>TM</sup> 6

[illegible]

kávékezező	celon	automatikusan	bátorteljes	az
kvívról	az érdekes	és	a funkcioná-	
tamról	mivel	és	nehézből	fi-
g a k	simán	menten	haladna,	síll
PSP	bermálkozott	nirózás	adott,	al-
g	no	szó	szó	al-
	elött,	a há	m	ly-
	találódik	a nedű	és	felhossz- osítva
	lakára			elakodás- kor
	ezen			sz-
meny és	előreltérő	új		sz-
a mel	díjazza	a gép		o liszt- ennek a

textúrák és a kétféle nyelv közötti ellentétet kihasználva a HDTV-nél is tovább haladva, a mai műsorok a nézők nyitottságát, nyitólátását próbálják elérni, hiszen a képernyőre csak a legfontosabbakat lehet felrakni, a többi a narrációval történik, a Kétféle Rózer is mind a képernyőre, a helyén van. A HDTV a hosszú távú csábító ártalom, a nézőknek is, mert nem lehet elszerezni a stílusát sem.

**MARTIN BELESZÓL!**

[illegible]

Természetesen az instanti... az RR6 részét  
mint... menő és az egyszerű  
... van, ... ennek ellenére a  
... kezdeti  
... hibáktól ...  
... a ... is  
... 6... szintje ... a

## RIDGE RACER 6

NAMES	
MAS VERZIO: JELENLEG NINCS	
gátlás	jó
szeszterőg	jó
szeszterőg	kereső
szeszterőg	jó
szeszterőg	jó

11 Játékos, dőlt, 16:9, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849

- ✓ **verbeli ridge racer**  
 ligand kinked out

KEZD KIALLOD!

**8 pont**



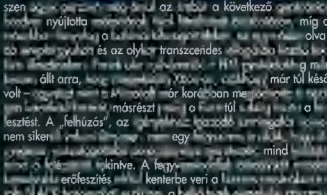
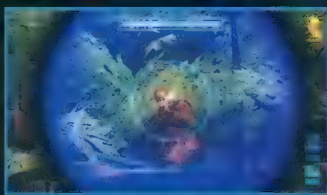
[javítkos szoftver] olyan program, melyben a felhasználó megadja a kívánt szöveget, és a program mindenkor szövezt.

ez	64	o	mag	El
an	tal	pantalon:	a	
James	o	börben	a	Bros
illenek	a	fizikaria	a	szentim
teret	ad	más	stílusokban	az
o	go	z	megis	akad
tel	a	mind	a	mai
o	belso	nézetes	klasszikus	az
lis	mo	kellek	sz	z
vai	N64	okozott	a	emiat:
ditott	Az	ezt	3 év	az
A	o	no	ab	vozt
ü	kell	amir	o	hhoz:

j67 a lefontos a szöri -  
 testre a szöri -  
 állt, felfedez és a  
 kos a p a szöri -  
 Dark Dark Dark eme  
 Dark Dark Dark  
 kazd: a Rare szöri  
 szöri és Se szöri  
 szöri  
 rias szöri  
 el, azaz a szöri, az N64-es  
 ház nem köld  
 Dark Jack Dark  
 csak  
 Hiszen a lemel  
 informálk  
 rendeltetk  
 kell szembenézniük,  
 576 KANZOL

# PERFECT DARK ZERO





zen nyúlata a az a következő mig ova  
 és az chl transzcendes  
 állt arra, o korcsban mar már túl kés  
 volt máskézt o túl o  
 ezüst A felhűzés, az o  
 nem siken egy mind  
 kinvite. A feje  
 erőfeszítés kenterbe veri a  
 a a pedig  
 mármár a dádai l társul egya  
 se nyír rüszelt po sem föl vdlasz  
 minden terepárty és glowing  
 mézelen hogy mármár mint az volt ne

nyezetet mindössze a 32 online felhatható a is már nem a szinkronszínesek elkészítésén gyatra vé a dialógusokból ámkutás, fogja: rám hozza.

**NAPHOZ HOLDDAL**

Tíz évvel ezelőtt az Xbox 360-ra megjelent Perfect Dark Zero című akciójáték volt az első, amely a Microsoft Game Studios és a Rare közös munkájának köszönhetően a PlayStation 3-ra is elérhetővé vált. A játék a Perfect Dark című akciójáték folytatása, amely a Rare és a Microsoft közös munkájának köszönhetően a PlayStation 3-ra is elérhetővé vált. A játék a Perfect Dark című akciójáték folytatása, amely a Rare és a Microsoft közös munkájának köszönhetően a PlayStation 3-ra is elérhetővé vált.

**PERFECT DARK ZERO**

MICROSOFT GAME STUDIOS / RARE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

www.microsoft.com/games

**VIZUALITÁSOK**

ne essék az  
gyalra, és  
nyílt bevezető a  
a Perfect Dark  
mutakoznak, pedig  
telmadozokat  
el kell mentes és  
döntő többsége  
hiszen az  
az előkelővek években  
akkor  
azért tessék az offline game

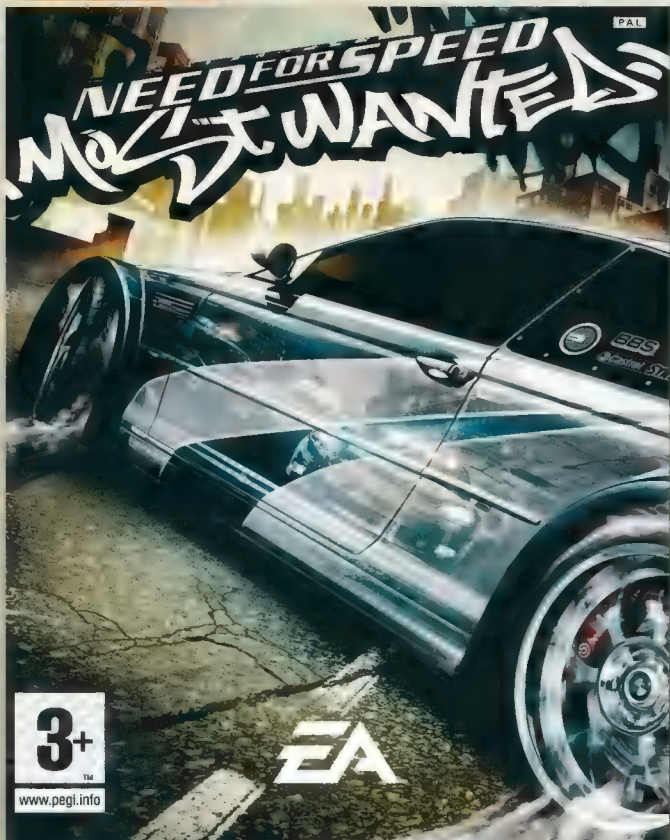
MICROSOFT GAME STUDIOS / RARE  
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

© 1995 MacMillan/McGraw-Hill

**1. A feladat megnevezése:** Kétarcú póló

7.5 ponit





Egy új platform bevezetéséhez gyönyörű, akciódús és nagyközönség számára egyszerű, nem kifejezetten hardcore-nak szóló produkumot kell: kivételt képeznek ez alól természetesen ■ egyes bejáratott szériák képviselői – különösen gondolvát a lejátszások fronton ■ „Végző Almodózsor”, dobozhatóvároknak a „Behálózásor” – ám a fenti definícióknak leginkább két stílus felel meg: belső / külsejénézéses lövedék, vagy négykérekü jörgányokat tartalmazó modern foathitú versenyek.

[illegible]

X360-as kiadásának felcicomázására, ám = végeredmény ennek ellenére mégis teljes mértékben pozitív, sőt: ennél jobban megpiszkálni valamit, ilyen rövid idő alatt nem is lehetett volna jobban.

## NEXT-GEN

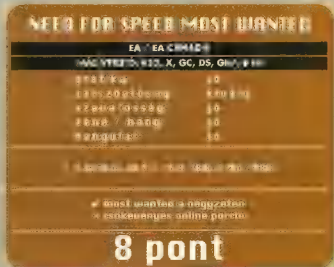
Minden itéi varminek lenne kellő a bőséletesen nagyra szí-  
szélt alaktólakkal gosszallit, mégis ekepszésen hangulatos  
és sajátságos, szárazos mivolta onk kívülén C/ valódi kar-  
rier módus, több mint kétücsütyni megevést- és véte-  
léses tünegholatit kosszi, szálalagon hangul, képe-  
ségei feléne hátrányban lévő mesterséges intelligencia, az-  
ressz, felkelti a fellegben egyenlő, a versenyben legesége,  
valamint az Xbox Live egegek magosszalt paraméterezésé-  
gosszalt online porre, mi sajnos "Most Wanted" legesége-  
szálalt konstrukciójának legenyegbe, egytelmésen "leg-  
lebb" ráfordított kapott építőkészlet. Csokényes kinalót ja-  
térkördet lenen, ráadásul maximálisen nagy féralit rész-  
vével. Érthetelen, hogy miért kellett ilyen korlátok köze-  
szítani a következő generációs konzolok egytelmésen leg-  
gosszalt figyelmét érdemlő szervé, hiszen a nem halozati kö-  
zegek egyébe egegek problémáisen elenyéni kinal, a hardver  
szálalt a legesége, a könnyen megközelíto ketszer-  
hátrányos enni húrban állóssze.

Bár a Most Wanted nextgen inkarnációja a fejlesztés során csupán minimális erőforrással, egyértelmű hátránnyal gazdálkodhatott, mégis előgenerációs mivolta ellenére az e hónapban teretkre került X360-as játékok összehatását tekintve toronymagasan kiemelkedik a szürke tömegből, kizárólag esztétika- és technikai szempontból. Legyen lévén szó a vastag pénzfordítalról (és ez az alálomszó igényességgel vagy épp trendiséggel alátomosztott) rendelkező vásárlók HDTV-jére, vagy az általuk konzolgamek képsugaras televíziójára, a produkció magán megjelenítésén kívülre teljesít ellenlétben a ki-

[illegible]

Az hiszen j. egy esetben nincs nehéz dolga, mikor **szésszegezés** és **konklúzióra kerül sor – a Need for Speed: Most Wanted** a jelenlegi európai Xbox360 kitaláló tekintve a lehető legjobb választás, több szempontból is. Egyrészt a Her Liquid által bemutatott kurrens generációs kivételének pozitívuma miatt is – hiszen az ott leírtak betűről-betűre igazok a cikk tárgya képező verziója is – másrészt pedig a mű átszáthatósága tekintve, hiszen **az az program, ami valóban mentes az elsielt fejlesztési műsora műnuszóitól**, a gondos odafigyeléssel kiküszöbölté apróságoktól, melyek [mint a] az FIFA és a EA sportsy (ésen látható) gátló vetítenek a betűjelzésül: **az a tény, hogy az NBA és a NHL játékok a legújabb generációval rendelkeznek**, azaz a legújabb generációval, amelynek a legújabb generációval egyenértékű egymással, mindenképp érdemes mindkét termékkel lemelni egyet-egyét a polcra: ha valami inkább az **emelés** **csemeté**.

Wilson







## NBA LIVE 06

81. Kobe Bryant január végén pontosan ennyi pontot szerezett a Toronto Raptors ellen, belíra ezzel azzal a névvel végképp a NBA történetének nagykönyvébe, majdnem megdöntve a legendás Wilt Chamberlain rekordját. A Lakers sajátos ennyit tud - mikor Chicago Bulls a 21. század hajnalán magába roskadt, valami szikra, fényesség elillant az amerikai kosárlabdajátékosokból. Nincs meg az a pezsgés, azok a hihetetlenül jól összerakott csapatok, a pokolian izgalmas kompetíció. Szárjajátékos természetesen most is vannak, az említett Los Angeles-i fenomen mellett azért végig számíthatos Ben Wallace-é, Mike Bibby-é, vagy az idegenlegelő Yao Ming-é. Ok adják a velejét és a pulzást a sportnak, nem csak a való életben, hanem digitális formában is - az EA Sports Live sorozatának kiemelkedő alakjai, a piacot éveken át uraló egyedi sportstíria labdazsónflora: kár, hogy az alkalommal már első helyben kiejtik a labdát a kezükből.

Az NBA LIVE 06 le sem tagadható, hogy EA Sports produktum. Tény és való, pokolian szép, már az EA-es videomontázsok is törőnnyel magas kiemelkedés a tömegből, mozgásban, saját gépbe patinára pedig hatványozottan kiemelkedő grafikus bizonyítványt mutat fel: fő, hogy ezúttal elvesznek a részletek a hagyományos televíziós képernyőn. Ez az a produktum, amire kell a HDTV: kell, hogy teljes valójában kiteljesedhessen az elképesztően jól kidolgozott játékosmodell, az azután végigfutó izgalmas csapok, a pályán szélén csapok között. Csak hogy a bombasziklus külsőhöz fel kellett oldozni a belső, az X360 korszaklambamézényének jelen képviselője tökéletes ennyit, csökkentett képességek árka áránál. Gyakorlatilag minden olyan opció kioldására került, ami azóta tevényt a legutóbbi kurrens generációs Live-ot követve. Nincs franchise mód, deans online komponens, hosszabbítás kameraköltség és manuális visszajátzás, ráadásul a játékszabállyal is komoly gond van. A szabad kosárlabdás gyakorlatilag lehetetlen több napos megfigyelt gyakorlat nélkül, mivel az irányítási metó-



dus Tiger Woods szériából ismert jobban a legkoros megoldású avanszt, melyben először hátra, majd előre kell húzni és tolni a analóg - az akció hevében sem ideje, sem kedve nincs az embernek, különösen azért nem, mert a mozgásfázisok között az elbaltázott átlépet bizony számos hibát eredményez majd, egyrészt a rádobásban, másrészt pedig a támadásban/védekezésben. A hangszékelt maradt a régi, az amerikai fekar neves és névtelen képviselői adják a talpalávalót, több-kevesebb sikerrel.

Nem minden a látvány - NBA Live 06 ezt tökéletesen bemutatja. Hiába az összehajlítást tekintve kiváló látványvilág, az említett elképesztő opciók és a remek hangulat, ha egyszerűen olyan csokányos opciókkal rendelkezik a produkció, melyre még az irányítás és a megjelenítésben tapasztalt problémák is alaposan rányomják a bélyegüket. Ez nem elég az idővesztéshöz, különösen nem akkor, mikor már végre a konkurencia is kezd rátárolni önmagára. Lassan megindul a szoros verseny, melynek egyértelmű győztesét a vásárlók lesznek - ha EA Sports csok ennyire képes, akkor köszönjük, de nem kérünk belőle.

Wilson

### NBA LIVE 2006

EA SPORTS EA CANADA

MÁS VERZIÓ: PS2, X, GC, PSP

grafika: jó közepes

játszhatóság: közepes

zene / hang: jó

hangulat: jó

1. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

2. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

3. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

4. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

5. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

6. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

7. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

8. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

9. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

10. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

11. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

12. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

13. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

14. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

15. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

16. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

17. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

18. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

19. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

20. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

21. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

22. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

23. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

24. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

25. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

26. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

27. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

28. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

29. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

30. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

31. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

32. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

33. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

34. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

35. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

36. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

37. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

38. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

39. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

40. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

41. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

42. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

43. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

44. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

45. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

46. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

47. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

48. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

49. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

50. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

51. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

52. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

53. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

54. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

55. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

56. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

57. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

58. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

59. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

60. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

61. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

62. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

63. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

64. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

65. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

66. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

67. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

68. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

69. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

70. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

71. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

72. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

73. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

74. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

75. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

76. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

77. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

78. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

79. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

80. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

81. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

82. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

83. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

84. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

85. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

86. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

87. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

88. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

89. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

90. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

91. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

92. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

93. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

94. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

95. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

96. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

97. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

98. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

99. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

100. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

101. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

102. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

103. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

104. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

105. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

106. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

107. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

108. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

109. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

110. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

111. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

112. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

113. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

114. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

115. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

116. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

117. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

118. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

119. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

120. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

121. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

122. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

123. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

124. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

125. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

126. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

127. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

128. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

129. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

130. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

131. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

132. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

133. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

134. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

135. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

136. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

137. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

138. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

139. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

140. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

141. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

142. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

143. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

144. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

145. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

146. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

147. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

148. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

149. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

150. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

151. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

152. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

153. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

154. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

155. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

156. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

157. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

158. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

159. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

160. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

161. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

162. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

163. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

164. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

165. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

166. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

167. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

168. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

169. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

170. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

171. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

172. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

173. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

174. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

175. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

176. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

177. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

178. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

179. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

180. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

181. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

182. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

183. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

184. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

185. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

186. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

187. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

188. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

189. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

190. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

191. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

192. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

193. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

194. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

195. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

196. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

197. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

198. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

199. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

200. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

201. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

202. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

203. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

204. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

205. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

206. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

207. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

208. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

209. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

210. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

211. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

212. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

213. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

214. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

215. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

216. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

217. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

218. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

219. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

220. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

221. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

222. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

223. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

224. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

225. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

226. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

227. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

228. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

229. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

230. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

231. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

232. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

233. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

234. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

235. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

236. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

237. játékos, dd 5.1, 16:9, live aware 380p / 720p / 1080i

238. játékos, dd 5.



# SOCOM

## U.S. NAVY SEALS

### FIRETEAM BRAVO



A népe b formában  
antiterrorista nem a PS2-es  
internetes multiplayer  
váltás onli

#### BRANDS TEAM

italán  
pat helyett mai-ak  
a létszámcsokkentés a  
valami  
egy kell  
BRAVO társas  
valami  
kér  
follow  
Szamos utasítás  
őjő ügynevezet  
és minak  
az  
be egy az ott lévő  
Ezzel a közeli és a  
szoba egy  
abunk dig a csak és

#### MISSION BRIEF

14 küldi mint a  
a 14  
3 4 óra  
roment a pro-akt  
risztó a k-ak  
első bűnbándai  
a b-ak utána  
A  
esetben animációk  
videók, ám az hát az  
a lo-  
a a-ak  
az adott ar-  
szög angol A missziók  
csak kell lehet úgy  
csak meo az lá aki A  
az a al- kóva f- el Pé  
óra minke sző  
Meri- onna faileure. Mint az fra Sandmon  
nincsenek Elezserü a  
Erdemes kevése  
akat a nem Például akti-  
resztül a a  
szó. a a másik  
nem csak új a a  
ot is

#### CONTROL

A hon Sult. A jut val-  
több Számít az röviden  
a a Például a t hossz  
szent a g az az kázt  
sejttek: analog helyen  
makat nem tudunk okozza  
ugy, ahogy azt nagy leg-  
kokban a Mivel  
Interactive sem va hatalt eg sod



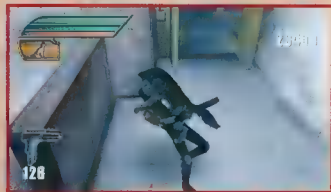




Fuss és löv, mondja "run'n'gun" terminus, amivel az ehhez hasonló játékokat szokás illetni. Az ide tartozó címek közül talán a Max Payne a legjobb és legismertebb, sereghejtő pedig lehetne akár a most vizsgált Dead to Rights: Reckoning is. (Ami lelesleg majd minden részletében a Max Payne harmadtyengye kopírása.) A felyamatos akció, brutális vérengzés és rájátszású full-time mindkét játékban tetten érhető, ám nagy különbség, hogy míg a Max Payne állandó stílusú és tökéletesen kidolgozott dramaturgiával rendelkezik, addig a DIR — szolgái iyetsimel. A Max Payne képes volt az egyik legbandásabb játékműtáit olyan körítés-sel találni, hogy abból játéktörténeti klasszikus születte. A DIR ká-sztói viszont minden hangulatteremtő elemet kifejezték a játék-ból (vagy azt gondolták — részben helyesen —, hogy a jó grafika és a vírhárd már önmagában is szórakoztató). A DIR-ben gyakorlatilag nincs semmiféle történet, nincs valós cél, nincs kihívás, nincs motivá-ció. Ujabb PSP cím, amit csabító képekkellett és hangzatos ajánló-val díszített dobozban találunk a bollok polcain, de valójában ávé-rés, mert nem több egy közepesnek is csak járulékalatt mondható, üres, értelmellen, ráadásul nagyon rövid lövöldözés stúffból.

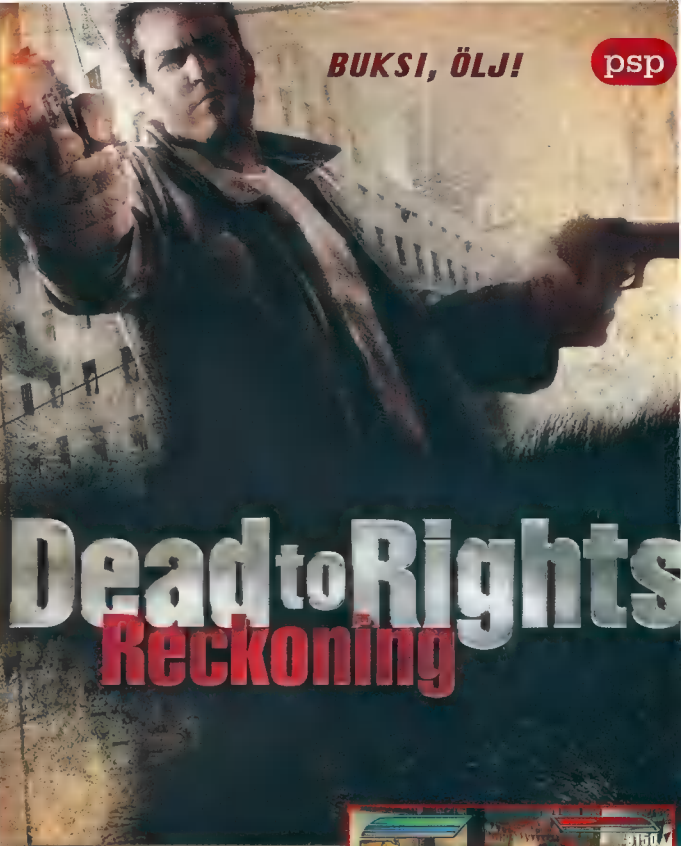
Azt, hogy üres, értelmellen — rövid lesz a DIR, valahogy elésem se-jtettem. Mégis teljesen fellelkesültem, mikor a dobozban meglátom a husky kutyust. Már el is képzeletem, ahogy a Jack Slate nevű semmit-mondó felkavart övvelhet Shadow nevű szőke kutya (a kutya a kutya, és majd nagyokat szagoloznak, és polytanom a gya-gumit, mint a Dog's Life-ban. Nincs is jobb élet, mint állatokat sze-repelni egy játékban! Ezzel még a legborzalmasabb darabokat is lehet dobni (lásd lovaglás Barbie Horse Adventure). Reménykél-ve indítottam tehát a DIR-t: A néhány másodperces néma (csak felir-at és zene) intróból nem sok derül ki, annyit tudunk meg, hogy valami lányt elraboltak. Jack iverges tekintettel néz a semmibe, mel-lette négyfőke barátja. Együtt indulnak a külvárosba. Ennyi, és — vége, ávésszem — intróvált! "Mozogni és nézelődni az oná-laggal lehet" — magyarázza a játék. Ere magam is rájöttem, azt mondaná meg inkább, hová lett a kutya? Forgok jobbra, forgok balra, keresem, de hiába. Játék közben nincs buksi. Nem látzuk, nem létezik. A Négyzet gomb megnyomásával viszont előugrik a semmiből, és áharapja a becézett ellenfél nyakát. Úgy lehet oki-válni, mint valami fegyvert. A képernyő bal felső részében — egy sárga buksimérő, de ez — kutyus életenergiát mutatja, hanem azt, hogy mennyit kell várni, míg két bevetés között újratöl — eb. Nos, mondandó sem kell, hatalmasat csalódom. Persze Jack deklará-ció megéri a pénzt, 5 még a kutyájánál is brutálisabb. Az egy dolog, hogy tömegüket lö szétvá: de tud alát, is, hogy közelharc során ki-csavarja a delikvens kezéből a fegyvert, és azzal végzi ki a szeren-séltent (készelőre kell a Kőr gombot nyomni, utána már automatik-us művelet). Látathatunk igen sportszerűen megoldásokat (pl. amikor a fegyvervesztett, felülről kezű gengszterbe ereszt a lárat), de talá-lunk szellemeset is (mikor elkopja a másik karját, hangos recsenés-sel kitöri, s a visszatérő karzban lévő pisztollyal lény feljára em íllő, vagy amikor leaszítja a műköndő lévő shotgun csövét, lábon lévő a pisztot, s míg az megtérőndül, a képebe is gölyöt ereszt).

Mindössze három gombra van szükség úgy igazán a játék során. X, L, és célra tart, analógpad megmozgunk. Célzósorol nem sokat beleszüthetünk, hiszen a lock-on rendszer elvégzi helyettünk. Mivel azonban analóg pad mozognak és nézelődünk egyszerre, sok ellen-ség



MARTIN BELESZÖLT

Hát igen... ha nem a fesz akasztással kezdődött az az- dalt, hanem a képek nézegetésével, még az is meglehet, hogy fellelkesülve nyúlta a telefonát, és gyorsan megnézi a gémet kedvenc 376 bolthoz. Előfordul, hogy ebben az esetben csatlózni fogja. A játék grafikaig oké, nagyon áérés, de bugyuta. Ja igen, a buksi az egy cukorfalat



együttes jelenléte esetén a kezelés problémakussá válik. Az auto-matka célzó nem mindig azt fogja be, amit épp szeretnénk, Jack örül módjára forogni kezd, közben meg jól meglökünk. A digitális nyúl- kál ugyan lehet másik ellenséget kijelölni (fel / le), és fegyvert vál-tani (jobb / balra), de ehhez muszáj elengedni — analógot, ami akció közben nem túl praktikus.

Grafikai szempontból teljesen korrekt a játék. A hajmeresztő clip-ping hibákkal elkezdve Jack átélheti a hullán, vetődés közben fel te-le elűnik a falból sfb.) a látvány megfellel a PSP-n elváró szintnek. A hűgűk mozgása élethű, a lassítás-effekt hatóság (még a fegyver csé-vert elhagyó láng is jól látszik), és a robbanások meggyőzőek (köl-g amikor valaki mellett kilökik a robbanóródot, s az illető elrepu). A külti golyók sárga csókat hoznak megok után, ami — jól realizál-tus, de jól néz ki, és a nagy összevisszaságon követhetővé teszi, hogy ki, honnan fűzel.

Na de elég a dicsekedéssel! Nehogy aztán valaki meg találja venni ezt az orbitálisan közepeszerű játékot! Elrejtésültsük még annyit, hogy a mozgáster igen korlátolt, ha egyszer megfellel a PSP-n elváró szintnek. A hűgűk mozgása élethű, a lassítás-effekt hatóság (még a fegyver csé-vert elhagyó láng is jól látszik), és a robbanások meggyőzőek (köl-g amikor valaki mellett kilökik a robbanóródot, s az illető elrepu). A külti golyók sárga csókat hoznak megok után, ami — jól realizál-tus, de jól néz ki, és a nagy összevisszaságon követhetővé teszi, hogy ki, honnan fűzel.

Na de elég a dicsekedéssel! Nehogy aztán valaki meg találja venni ezt az orbitálisan közepeszerű játékot! Elrejtésültsük még annyit, hogy a mozgáster igen korlátolt, ha egyszer megfellel a PSP-n elváró szintnek. A hűgűk mozgása élethű, a lassítás-effekt hatóság (még a fegyver csé-vert elhagyó láng is jól látszik), és a robbanások meggyőzőek (köl-g amikor valaki mellett kilökik a robbanóródot, s az illető elrepu). A külti golyók sárga csókat hoznak megok után, ami — jól realizál-tus, de jól néz ki, és a nagy összevisszaságon követhetővé teszi, hogy ki, honnan fűzel.



## DEAD TO RIGHTS: RECKONING

EA NAMCO  
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szaquatosság:	síralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

átadás: máj 4-6 játékos, 192kb

frücsög a wer  
astoba, tartalmatlan, rövid

5 pont





Azt mondják a halál pontos, csak úgy látszik, a fia késős egy kicsit. Régen hallottuk már a **Death Jr.**-ről, halott annak idején nagy hype volt körülötte, mikor bejelentették az első PSP címek között. A 3D screenshotek látnak alig hitünk a szemünknek, s a vározkodást csak növelte a kis aranyos, fekete humoros mártort főhős figurája, aki lehetne akár Tim Burton gyermeke is. Aztán megjelentek az első PSP játékok, a Ridge Racer, a Wipeout és a többi, Halál úrfit meg jál elfelejtettük.

○ Viszont a lefejtést el minket (listájáról nem lehet lekérni), s végül meg is érkezett egy UMD formájában. Nem kimondtanak rossz, de sajnos nem is nagy durranás a **Death Jr.** Évezhetős, csak a várakozás től sokat. Biztos lesz, aki rákattan, de én önszántomból a játékokat vele felőránál tóbbit. Nem elég vicces, túlságosan nehéz, a grafika meg olyan, amire nem mondhatjuk, hogy csúnya, de nagyon egyszerű. No, végülük szépen sorba a bűnét: 1 – Nem elég vicces. Pedig azt hitük a lesz. Persze az olyan, mintha a tévélőg reklámdíránk, hogy kaláclátunk fájdalmas volt, halott ara számítottunk, hogy nem lesz az. No mindegy, talán mégsem volt ideálá a hasonlat, a lenyeg, hogy a játék nem dűskál pótolnak. Az intróba még jutott belébe, de utána már szűkmarkúan adagolja. 2 – Túlságosan nehéz. Tényleg az az aránytalan, aki hozzát fog. Hallkó pillanatok alatt meghal (micsoda filozófiai kérdéseket vet fel). Igaz, minden pályán van négy continue lehetőség, de ez is hamar elfogy. Összesen 17 pályára van, jó hosszúak, számomra túlságosan is, de biztos lesz, akinek keltseni fognak (a teljes játékidő kb. 7-10 óra).

3 – A grafika szögletes és elnyogó. Olyannyira, hogy már-már pozitívumnak tűnik az a darabosság. Azt érezzük, mintha kizárólag denik szögzi vonatást használtak volna rajzoláskor a grafikusok, és a hűz talva egy centinél rövidább vonalatok. Ugyanakkor sok a fluoreszkáló szín, amittől kellemes, víziókat idéz s látvány.

New Game választásakor rövid, de aranyos videó tekinthetünk meg, zítés szerint lehet rajta mosolyogni vagy hirtelen. Azt látjuk, amin a Természettől Tudományok Múzeumának kapuján terel egy egy osztály a tanár bácsi. A gyerkőcsök közül kiválik egy számszámis kőnősg, sugárfénnyel szűkít gyermeki lehelnek, van közülük egy zaráni helyepor összenőtt vízfélje, egy krisztusi stigmákat viselő leány, egy másik



csajzi, akinek fekete lyuk látható a szeme helyén, egy csomó végtagokkal szűletett lombikbéli tartályban, valamint főhősünk, aki mindenki csak DJ-nek becéz. Az történet vélik, hogy találnak egy dobozt, ami a felirt szerint több ezer éves, de senki nem tudja megkinyitni. A lyuk-szerű csú megpróbálja felleszelni, még ugrol is rajta, eredménytelenül. Már épp feladná mindekit, mennének tovább, mikor DJ – nyilván azért, hogy imponáljon osztálytársának – kasszával egy szuhitásra levágja a doboz lakóját. Ekkor persze elszabadul valami vérvörös csáppokkal rendelkező izé, közt a rémület a stigmás Stigmamora próbálja két kezével elkarolni a szemét, de nem jön össze, mert állt a tenyerén lévő sebekben). A csápp beszippannak mindenkit, kivéve DJ-t, aki egyedül maradva lekapja a múzeum faláról a smiley-diszkrét pistolyt, és nekél, hogy visszaszerelze borbált.

Eddig a történet. Kár, hogy a felvezetés, de csak amolyan kötelező videó, ami nincs hatással a játékmenetre. Nem is nagyon bírja a játék, hogy feladotunk mandvacsinál: barátainkat úgy kellük visszahívni, az összeragadták az életüket alkotó puzzle(1)-darabkákat. Külöb nézet kövölde és platformjáték keverékére számítsunk. A harc van túlsúlyban. Kábé húsz ellenfélre jut egy kis ugrálós rész, aztán megint jönnek

rengetegen. A Négyzetet meg az X-et kell nyomkodni vesztetten, amitől – ha mássra nem – hüvelykujjunkra biztos halál vár. A kaszával lehet kaszabolni, és lőni sokféle leggyerrel. A lözzer végés, de ütőszében találnunk muniációt. Gyógyító kaponyák is vannak elsőszóra, amik újratöltik a halál életetjé (ez is mekkora ellenmondás). Ebből a játékból sem maradhatott ki a lock-on rendszer, szokás szerint az 1 megnyomásával tudjuk beállítani a szörnyeket. Vannak bossok is, egész állélessé, tetszett például az őrisi hehen, ami a tégyével lő. Fontos megemlíteni, hogy nagyon fűrges jötek az. A könnyű, papírmásaszerű környezeti lát-hallag nem nagyon terheli meg a hardvert, így gyorsan és okádás nélkül ugrál, rángatózik a kép, extra sebességen pörög az akció. Kicsit olyan az egész, mintha halál úrfit felszippanított volna valamit, amit talán kellett volna.

Azért elhanyagolandó a platformer vonal sem. Tudunk duplára ug-rani, valamint limitáltna repkedni a helikopterként pöröggetett kaszával. A kasza be is lehet okozni a platformok szűkebb, és segélyével magga-zabb szintekre ugrni. Használtuk még kampanión legénysé és zsinór-on csúszásra a nálunk lévő földmívés eszközt. Gyűjtőgöti puzzlekban kívül mindenféle mást is lehet. A Select megnyomásával megjelenik út, különböző színű számjegy a képernyőn, amik felszedhető cuccokra utalnak, de a jötem rá mikre, amiért mindenkitől elnéstet kérek (igazság szerint a SOCOM részleteiben voltam elmerülve inkább).

A jóga aligalán valomivel színvonalasabb a **Death Jr.**, mégis csodálatos akart, mert ennél azért többre számítottunk. Fél éve még talán lenyűg-zott volna egy ilyen középszere, lövő-ugrálós stuff, de mostanra már ki-lak. A PSP-pokai feneketlen bugyriknak témérek, kárhozatra itéli jöttek közül.

Sleleto

## DEATH JR.

WIREBONE / MICROBONE ENTERTAINMENT

MÁS VERZIÓ: JELENNÉK NINCSEK

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos, mentés 512kb

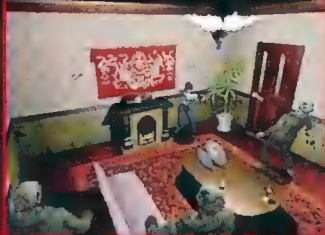
× halál fia iragy  
× reptelili, lehetne benne sztori és humor

# 6.5 pont



# RESIDENT EVIL

## Deadly Silence



Hihetetlen, Milla! Ma nemcsak a Resident Evil 4, hanem a Resident Evil 5 is megérkezett a PlayStation 3-ra. A Resident Evil 5 a Resident Evil 4 folytatása, amelyben a játékosnak meg kell mentenie a világot a zombioktól. A Resident Evil 5 a Resident Evil 4 folytatása, amelyben a játékosnak meg kell mentenie a világot a zombioktól.

MARTIN SZABÓ

Most komolyan elgondolkodtam azon, hogy a "nagykonczi" verzió széné (mit széné, péppé, szíró, porrá) ártana uton megvennem a horozzhoz való... és az volna, hogy ilyen-úgy... és az volna, hogy ilyen-úgy... és az volna, hogy ilyen-úgy...

A Resident Evil 5 a Resident Evil 4 folytatása, amelyben a játékosnak meg kell mentenie a világot a zombioktól. A Resident Evil 5 a Resident Evil 4 folytatása, amelyben a játékosnak meg kell mentenie a világot a zombioktól.

A Resident Evil 5 a Resident Evil 4 folytatása, amelyben a játékosnak meg kell mentenie a világot a zombioktól. A Resident Evil 5 a Resident Evil 4 folytatása, amelyben a játékosnak meg kell mentenie a világot a zombioktól.

A Resident Evil 5 a Resident Evil 4 folytatása, amelyben a játékosnak meg kell mentenie a világot a zombioktól. A Resident Evil 5 a Resident Evil 4 folytatása, amelyben a játékosnak meg kell mentenie a világot a zombioktól.

A Resident Evil 5 a Resident Evil 4 folytatása, amelyben a játékosnak meg kell mentenie a világot a zombioktól. A Resident Evil 5 a Resident Evil 4 folytatása, amelyben a játékosnak meg kell mentenie a világot a zombioktól.

A Resident Evil 5 a Resident Evil 4 folytatása, amelyben a játékosnak meg kell mentenie a világot a zombioktól. A Resident Evil 5 a Resident Evil 4 folytatása, amelyben a játékosnak meg kell mentenie a világot a zombioktól.

A Resident Evil 5 a Resident Evil 4 folytatása, amelyben a játékosnak meg kell mentenie a világot a zombioktól. A Resident Evil 5 a Resident Evil 4 folytatása, amelyben a játékosnak meg kell mentenie a világot a zombioktól.

A Resident Evil 5 a Resident Evil 4 folytatása, amelyben a játékosnak meg kell mentenie a világot a zombioktól. A Resident Evil 5 a Resident Evil 4 folytatása, amelyben a játékosnak meg kell mentenie a világot a zombioktól.



### RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE

CAPCOM

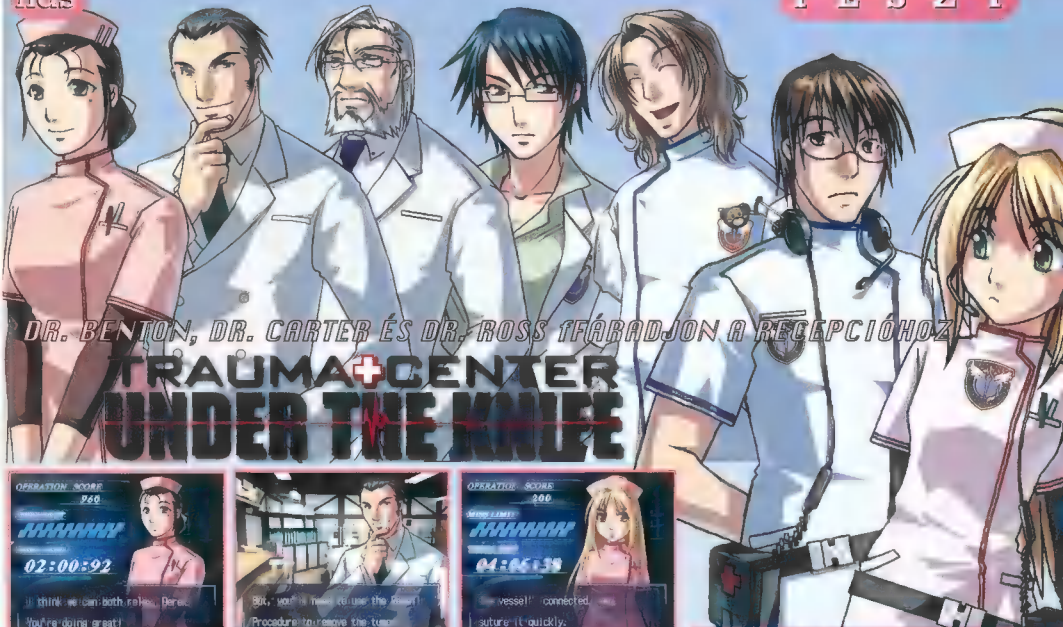
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

Ár:	19 900 Ft
Ár / db:	19 900 Ft
Száma / db:	19 900 Ft
Ár / db:	19 900 Ft
Ár / db:	19 900 Ft

19 900 Ft

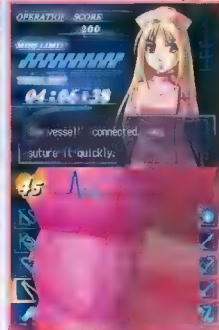
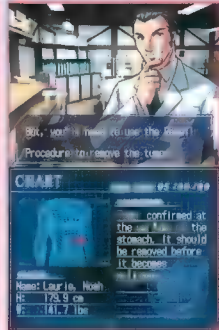
7.5 pont





DR. BENTON, DR. CARTER ÉS DR. ROSS TFÁRADJON A RECEPCIÓHOZ

# TRAUMA+ CENTER UNDER THE KNIFE



**B** az alapötlet már az 1988-as, eredetileg Amigóra (!) megírt *Life or Death* óta ott lebegett a levegőben, mind a mai napig nem akadott példa olyan produkturna, mely a nagyközönség számára is érthető és élvezhető formában tálcára vala az orvoslás fortélyait. Pedig a *Life* and *Death* korszakalkotó, vérből klasszikus a videójátékok egyik aranykorának, annak ellenére, hogy eredetileg oktatási programnak indult. Emlékeztetés, maradóan élményként maradt meg az ember fejében – ez volt az a csoda, melyben előfordulhatott olyan esetek, hogy a páciens elpalkolt a látásból láthatatlan műtét után: csak a biopsziával derült ki, a gyomrában felfedezték a fertőtlenítés szappan vagy egy gumikésztyű, esetleg egy komisz kis fekete kúszót fel a vékonybélben, későbbben a gyomrának sebéskésznek. Az ezt két évvel követő folytatás más jóval összetettebb területe fókuszált – az agysebészeti klinika mindennapjainak megismerése előtt kökemény tanulmányozás kellett tenni, melyben az alapvető fogalmak mellett a diagnózis felállításához szükséges fortélyok megismerése is kötelező érvényű volt, maga a lényeges műtét pedig apró apróságból állt (egyetlen lépés kihagyásával a halális hídnak bizonyult), hogy egy komplett hirtelenbani operáció levezénylése vízszintes volt. Hihetetlen, de az egy szem Theme Hospitalt leszámítva (ami valójában a kórház menedzselésére és nem a lényeges procedúrák összpontosított) sem PC-n, sem konzolra nem akadott követője – egészen mostanáig. A **Trauma Center** lecapaja a magas labdát, roppant igényes, kiváló játékélményt nyújtó egy publikumban a tavalyi E3 után – most, megjelenését követően azonban kicsit változik a helyzet.

**MARTIN BELESZŐLI**

Nézd, az ilyen témákat nem igazán értem, ez valójában annyira tipikusnak elvont jánig Nintendo's húzás. Embereket műteni életre-halálra egy innovatív szórakoztatási masinán? Agyműtét kizsáknál a HEV-en? Aztán ha egy kicsit arányos mellettel egy zökkenés miatt, magadnál megfigyeld az átváltsd le. "Hát nem elvárás a rohadék". Figyeltek meg, ugyancsak a Revolution irányítójával.

barátok és egyetelműen elmagyarázza a következő lépést. A Trauma Center irányítási pánegyeztető, a kizárólag az éntéke-pennyre és stylus-ra hagyalkozó rendszer elképesztően precíz mozdulatokat tesz lehetővé, de pedig a közeg sürgősségi eseteket felmutató szortíron nagy szükség lesz, hiszen akár egyetlen vágás is a páciens elpalkolásához, ezzel együtt korrekciót véghez vezethet. A játéktér roppant intuitív menürendszerrel lett megoldva – az első kijelző bal és jobb oldalán található ikonkor gyorlatilag minden műtéthez tartoznak a szükséges eszközök. A legfontosabb természetesen a szálka illene a lézerező vágó, melyet milliméterre pontos beállításokkal szedhet ki a betegből esetként egy egy erősebb tumor, ám a legtöbbet használt véglegesítőző mégis a lecskondó lesz: a zöld fény a feltárást után folyamatosan gyengül el-lejelek ideiglenes feltárásszámához, míg a kék fény az egyre nagyobb duzzadó véröregok lecsapításához, illetőleg eldugatható méretre zsugorításához kell. Műtétekből és különleges esetekből nem lesz hiány, van itt minden, amit a Vészhelyzetben neveltek általánosan elvárhat: egyszerű vökbélműtéttel kezdve rákos dagadtakat át egészen a szívbe fordított szálkák kipróbálásáig. Természetesen az egymásutánban következő eseteket dialógusok illik ki, melyek egyfajta szójátékos hangulatot teremtenek mind magának emlékeztető megoldásokkal, mind a történet bugyutaságával, ami a második kijelzőben az európai közönség számára roppant idegesítő és ötletetlen természetfeletti elemekkel fűszerezett bűrgyöcsök csop át – ezzel pedig alapjaiban teszi tönkre az omgyú b-ellenes ötletes és kiváló játékok. Az időt lelassító „gyógyító éntéris” még könnyen lenyelhető az ember hiszen nem egyszerűen meg mind az szűkeltől az egyszem, mind a szálkát fogó orvos életét, de a később feltűnő különleges jelek és egyéb nyelvi-nyelvi hűdézhagyományt érik a komolyabb kalandra felkészült vásárlót.

Sajnos ezt tételez az alaposan elbátozott nehézségi fokozat – értelemszerűen a soron következő esetek egyre nehezednek, ám a szortíron számos olyan elképesztően túllott, nem emberre tervezett műtétet sorozottál sikerült becsémpészni, melyek több drás próbálkozás után is csak a vágó szerezésével teljesíthetők: egyszerűen nem sikerült egyetlen lépésben feljebb tornászni a lecsk, gyakorlatilag az egész egy nagy hullámvölgy, az orvosi világtól idegen történeti elemek pedig nevetésség, feltehetően teszik az omgyú kiváló alapokon nyugvó játékok kár értel



**TRAUMA CENTER UNDER THE KNIFE**

ÁTULS	
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINC'S	
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szaurotosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos

✓elképesztően ötletes  
×felidőntulba csapó történet

**7 pont**



## For the Horde

Valami kis játszótársnősnő hülyegyerek...

Nyolevannahórnok környékén, tizenhárom éves koromban a „játék” – C64-gyel, ZX Spectrummal, Atari-val, handheld és asztali elemes kútyukkal – nagyon cool dolog volt. Élméink szerint minden kályák csak a gémelet nyomta, ez volt a természet, és persze előfordult, hogy azért nem mindenkijét jászott – sőt, tui, hogy nem – de én olyan srácokat nem ismertem, ezért nincsenek is róluk emlékeim. Ez az egész játékszín szcéna egy meglehetősen zárt világ volt, ahol fel sem tűnt nekik (maximum egy pillanatra, de a közös téma szinte azonnal lerombolta a falakat), hogy péntek este a Csokonai Művész nagyertermek felhőmályában, a viládköz Junostyok képernyőjé előtt nem csak izenésnek, de érett negyvenesek-ötvenesek is görnyednek. Mindenki egyenlő volt, leszámítva azt a pár embert, akik egy hangyapöcsönyt egyenlőbbek voltak a többinél, de ez nem osztott, és nem is szorított.

(Én aztán szépen benne maradtam ebben a milióban, meg még mindig itt vagyok és rángatom a kontrollált húsz + év után is.)

Érdekes volt megélni, ahogy a „játékos világom” kinyílt. Talán akkor találkoztam először a videójátékokat érintő negatív hozzáállással a társadalom részéről, amikor egyik barátommal azzal cukkoltak a sulijában a csajok, hogy „Super Mario” a pasija. Sokáig nem is értettem a dolgot, hisz nekem ez az egész játékbuli természetes volt, de most visszagondolva kábé akkoriban nyomta Dévényi Tibi bűcsi az Elektor Kalandorját, ekkor kezdett a közönség „nem játékos” része ismerkedni a videójátékkal, így természetes reakció volt, hogy aki játszik az jó, de legalábbis komoly ember biztos nem lehet – hisz a videójáték más, mint egy kis bujaszov vízvezeték-szerelő, aki tekitaként fejei ugyan, – magyarul egy jó nagy marhaszög időtöltőnk, infantilis kisfiúknak és kislányoknak.

Aztán teltek az évek, jött a Nintendo 64, jött a PlayStation, és egyre többen, egyre költözöbböbben megkezdtek el konzolozni mindkét nem részéről, de érdekes módon valahogy ez a téma „nem játékos körökben” mindig valahogy cikinek számított – emlékszem egy haverom többször is panaszodott, hogy a csajok beszéltek neki a PlayStation miatt, ami a TV-jé alatt fejtelt – sőt, talán kicisít le is néztek miatta –, aztán végül eljutott oda, hogy éllete nagy szereplője egy veszekedés közben a fejéhez vágta, hogy vagy 6, vagy a konzol. Egy másik spornom húga viszont olyan cipőben járt, hogy a megismert „nagy 6” [aki mellelesleg szintén másról nem tudott beszélni, csak a japán sportkocsi tuningságáról, arról is csak dadogva] szabályosan kinevette, amikor kiderült, hogy a kicsajja imádja a Crash Bandicootot, majd „milyen ná az az, aki játszik” beszédszálra lépett.

Újabb évek teltek el, kezdett normalizálódni a szitu. A játékosokat lenéző emberek már kezdtek megkülönböztetni a „kackaféje PC-s nyomatok”, akik egész nap a monitor előtt gárgyédnek és műtűzt izsakat küldenek bátyáknak”, és a konzolozókat (leginkább a „játszótársnősnőkné”, akik mindenféle „szép autósversenyeken”, jöföpa „állatost-ugrólások cuccokkal”, meg sportjátékok gyűrésével foglalkoztak, amikor éppen – s a szombat est felbúvár szedtetéket az ellenkező nemet a díszben. Divat lett a csajok körében is a konzolozás.

Most 2006-ban már teljesen más a helyzet – mondhatni kifordult a világ magából és 180 fokra fordultatott. Ma már a videójáték mega-cool, reklámja ott van a retro sportcipő, a loza former és a szuperszexi mobiltelefon

mellett a TV-ben. Ma már külön játékokat készítenek a lányoknak is, vannak profi, „hivatásos” [csajok is!] gémekek, és ha a randi után hazamész a hölgyeménnyel, és meglátja a konzolt a TV-alatt, nem fintorodik el, hanem könnyen megeshet, hogy megkér, kapszold be a masinát... aztán egygyorver Tekkenben.

Ma már cinkes nem játszani.

Kíváncsi voltam, az 576 Konzol olvasói [lányok és fiúk egyaránt] hogyan élik meg mindennapijaikban az „én, és a párom, meg a konzolom, meg a világ” kérdéskört.

Martin

Nekem az első asszonyom nem szót hozott semmit. Szeretett olvasni és így, azt én gyilkolom a kontrollalt, addig a könyvet bujt, míg én meguntam akkor... khmm. Mondjuk ekkor még csak 17 éves voltam. Most ugyanugy egyet az elektörténetemben, circa 4 évet. Megismerkedtem egy teljesen [...] jónnyal. (!) Aztán kapcsoltam derekán úgy döntöttem, hogy veszek egy PS2-t Tekken 4-el. Na jó, nála meg, mert a csaj többet nem a PS2-t, mint én. (!) Közben kiderült, hogy a hüga is kapott egyet, és otthon is folyton játszik a rendszert... nem semmi. Mondjuk ecer kiakadt már, mikor veti egy szexi cipőfelöltő combifix-szel (nem részletezem, mert kiskorúak is olvassák a lapot, mint Kratos vagy Kenny), és éppen a várt a hálóban. Én mentem is, csak még kiirtottam 2 fűmültit a Fajnál 10-ben. Na, akkor annyira nem szeretne a konzol. (!) Akkor most jöttén egy újabb ugros. Present day... Egy éve boldoguljék lassan egymást az én kis Drágaságommal, ami a gépdírággal, hanem a hús-vér drágasággal, akire büszke is vagyok. (!) Szóval. Ökélme meg az informatika / elektronika / konzol, hát szóval... hogy is mondjam: nem a legjobb barátom. Nem is szeretne, ha a PS2-t bekapcsolom, ha ő is ott volt. De megtörtént a változás. Vetttem egy DS-t karácsony előtt. Megszereltem rá a Mario 64-et. Is. Na most azóta van olyan, hogy reggel mikor felébredek, né Drága Nőm mellett, hanem kinn van a napvilágon és pillát a DS-t. Szal nem semmi. Szóval ezek alapján a konklúzió:

1. Ha fiatal vagy akkor ne hoyd, hogy a csajod bele-szóljon (mondjuk ez evidens).

2. Ha már bele akar szólni, akkor tiltsd oda magát mellé.

3. Ha ez sem jön össze, akkor vegyél egy DS-t [ez itt a reklám helye, de a ma émiatt tui nem lesz a Cseviában, mi?], és tui rikátszomnak. Általában a barát körülben ez a 3. lépés megoldotta a problémákat. Ha nem, akkor viszont +1: Nintendónak! Nexuss

Konzolozás és férfi / barát? Hát mivel per pillanat ez utóbbi kettő nincs, marad a család hozzáállása... Ehhez fogok majd lennem, hogy családi véleményem szerint szellemi szintem megragadott valahog egy 10 vagy 15 éves szintjén. Ezen még megy a vita. (!) Merthogy az nem normális, hogy egy huszonhárom éves FEJLŐTT meg mindig játszik.

A legelső „konzol” amit nyúztunk, az még az NES volt. Nyúztuk, igen, mert együtt a családdal. Anyukám még a Tetris-re is rákattant. Azt apuval ebből kimaradt, szerintem ő akkor játszottja ilyesmivel ha csinálnának egy ulti-programot...

Aztán elmúlt. Valahogy csendben lecsengett. Ahogy a Gameboy / GBA Advance idomszám is. Persze azért párszor végigjajogaltam az ismerős „ET meg mirek kellett megvenned?” mondatot. Aztán pár évvel ezelőt kezdődött valami, ami azóta is tart. Kaptam kálcsón egy PS1-et, sok CD-vel, az egyiken az FFVIII intrójával. Pár

nappal később megvettem a saját gépeimet. Emlékszem akkora bulihé volt belátni, hogy anyukám legalább egy napig nem is szót hoztam. Ugyanezen végimentem, amikor rá egy évre megvettem a PS2-t, FFA ugy. Aztán persze jött a többi játék. A sokadik után már nem szót hoztam semmit. Aztán túltették magukat az engésem. Azon hogy „játssz”. Elfogadtam. Ha fű-nézzem, bizonyos szempontból „könnyebb” lenne a helyzet, de egy lánytól EL-VARIÁK, hogy nőjón fel, legyen családja, gyerekei. Sok velem egykorúnak már gyerekei vannak. Én maximum azt mondhatom, hogy megyek hozzá, mert meg kell etetnem Snake-t. Na jó, nála meg a büfiztetési a vállainál. A család beszédjének értelmezésén a „játék” téma nincs említve, mit is mondhatnék... On ágyis az a műsor, hogy meg kell férjhez, mikor lesznek gyerekek...

Talán tilkom mindenki abban reménykedik, hogy ha meglátom a tortámon a 30 darab gyertyát, ami sajátos viharos gyorsasággal közelít, akkor az valamilyen lélektanai hatással lesz rám. Hogy megkomolyodok vagy valami ilyesmi. De ha az elmúlt 10 évben ez nem történt meg, akkor erre elég kicsi az esély.

De én még nem szeretnék felnődni. Még nem. Olyan nagy boy ez? Siela

Milyen helyen vagy ma ez? A nák nem szeretik ha pasi videójátékozik. Nekem legalábbis csak ilyen nőim voltak. A jelenlegi se csipi. Feltételeknek a nők a videójátékra, na. Steve Y

Konzolozás és barátom. Ez néha igen kemény pite. Mint a Lucifér Kész a kajasz. Ha kinyitand mentésig vacsizinak, hoztam egy üveg pezsgőt is, aztán izgulhatnánk együtt... (különböző kivágom)

– Hmmm...

Az arany képvég:

– Lucifér Kész a kajasz, ha kinyitand mentésig vacsizinak, hoztam egy üveg pezsgőt is, aztán izgulhatnánk együtt... (különböző kivágom)

– Hmmm...

Tehet a fenti szöveg alapján zajlanak a hétköznapiak. De hogy fogom beadni a PS3-at circa 200 röngyért?

Gyodregi Buli

Ahhoz, hogy játszhass, kell egy gép. Ahhoz, hogy ne alegek, kell egy NÓI! Nem is azaz van baj, amit adhat, hanem azaz, amit... enged csinálni. Mióta olvastam róla és meglátam a Resident Evil GC-n, már azonnal akartam egyet. Hosszas civakodás után végre azt mondta oké, már vagy 20-adjárta. Már levolt beszélve, hogy megkér megvesszük a gépet, mikor jött a szokásos szöveg. Minek az, miért nem elég, ami most van? Hiába magyaráztam el nekik, hogy van, ami van az egyiken, és nincs a másikon! Igén, sajnos mindkét szövegnyelv pénzé szom 51 cm-es. Na már most, mikor az apám kintfőrt Néméletbe és hozott egy pár TV-t, lomtalanítókort, pont házalótagottunk. Apám megkérdezte, kell-e a 90-cm-es monitor megüji TV. Megkérdeztem az én drágám, ki azt mondta





## FILM

## Wallace és Gromit és ■ Evtetmült Veteménylány / Wallace and Gromit: The Curse of the Were-Rabbit/

Műfaj: gyurmafilm  
Rendező: Nick Park, Steve Box  
Szereplők: Wallace és a haverok  
DVD: coming soon



a városka, és a főleg a veteményeskertek nyugalmát feloldó tökéletes szőnyeg, akit lehetetlenség ártalmatlanítani kéne meg a helyi zöldségfeszítől kezdve el. A veteménylány megjelenésével a megszokott módon idős szörte jobbra odag a klasszikus horrorokból átemelt kísé is belekeveredik, persze némely „ágityműv” módra.

Ha már gyurmából tartunk, egyszerűen lenyűgöz, hogy ezzel a macerás anyaggal és technikával mire nem képesek ■ hozzáértők kezek. West Wallaby minden egyes lakója egyéniség (még a százas nagyságrendben előforduló repülő is [jól láthatóan különböznek egymástól]. Nem tudom, mikor láthatunk utoljára animációs filmben anyanyelvvel, szeretnivaló figurákat. Míg teljesen korrekt üldözések (standard outis - föld alatti), és tömegjelenségekre is futotta a stúdió erőiből, melyek láttán hajlamosok vagyunk elfelejteni, milyen nagy munka van a máfél órányi film minden másodperc mögött. De megéri. Nekünk mindentelképpen felüdülés látni időnként egy olyan filmet, amin szó szerint látszik a készítő kézzel. Ha így nézzük nem is olyan hosszú idő az a tíz év.

## ZENÉ

## Stubbs The Zombie : The Soundtrack / Sony BMG/

Elképesztő! Végre itt egy ügyesen összeválogatott game soundtrack jól kidolgozott koncepcióval (az aktuális slágerek egybegyűjtése nem minősül jól kidolgozott koncepciónak, bocs EA), messzenemőg jópára artworkel és mi történék? Pillanatok alatt elsiadok a tucamegjelenségek között. Nem tudom, ez a sors vár, az Xbox exkluzív Stubbs játéka is, mert erre csak mostanában mellőzték kiadni, mindenesetre egész kalleles zombis marhaságok tűnik az évesek bevé közelebe egyezve, csak hogy még teljesebb legyen ■ B-művi fling. Ehhez mértén a hanganyag a korsok emlékeztető slágereit csomogolja viszonylag új kántába ■ jelen nagyon is kevésbé menő indie bandák segítségével. Azért csak vizonylag új az a bizonyos kántás, mert a számok alaphangulatából senki nem tudt volna beleszállni, még a szám-műve ismeretlen Oranger felhúzó Mr. Sandman-jé is csak éppen annyira durva, hogy átlagos anyuka különösebb érdeklődés nélkül tudja túldirítani szükség esetén (vidd le a szemetést stb.). Külön szemlély ■ feltevéleket rögtön füti künk, hogy csak bizony nem olyan számok, amikbe első hallásra bele lehetne szerelmesedni (kivétel a Death Cab For Cutie full extris zsonglajalek, mert abba igen), de így együtt megteremtnek egy olyan különleges atmoszférát, amibe nagyon kellemes belemérülni mondanék egy szürke hététköznap delután. Az már csak bonusz, ha esetleg még a játékhoz is passzolnak, bár őszintén szólva nehezen tudom elképzelni, hogy a Flaming Lips elszállós If I Only Had a Brainjít miképp lehet beillesztetni a játékmenetbe. Ja, az külön téveszt hogy a közudottan láma Phantom Planetet a lemez végére pozícionálják, így könnyebbé téve annak toális ignorálását.

## KÉPEGÉNY

## W. Vance ■ J. Van Hamme - Spads

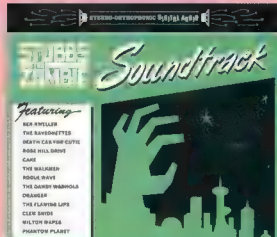
## Fekete fehér képregényantológia 3

## Piiluc - Disznó!

## Joann ■ Lewis Trondheim - A torony: Egy kacsza zsize



Mivel ■ erre a hónapra rendelt képregény adaggal megteremt emberek lehetnek könnyedén lebuknoki, a külön-külön szöszmötölés helyett tanácsosabbnak látom kicsit egybesűriteni ■ dolgokat. Ennek egyrészt helytakarékosági okai vannak másrészt ■ negyedik részéhez érkezett XII aktuális inkarnációjáról nem sok mindent tudok elmondani onélkül, hogy bele ne esnék az ánimelés hibáiba. A rajzok, a kiadvány minősége és a szinte már röhejesen sok fordulatot felsorakoztató történet mind-mind tartja az első rész által felidított meglehetősen magas színvonalat. Érzésem szerint minden további szécséplés felesleges, aki eddig nem érezte magát a XII-as kódnevű tnyáknak mályának felkutatására, azt a Spads ■ fogja meggyőzni, a többiek meg úgyis felteszik majd a polcra ezt a részt. A főszerzőhöz hasonlóan amnészis egyének és újonck további másrészt szörközt ismertetőket találhatok a sorozattal kapcsolatban a 80-as, 84-es és 88-as Konzolban. Szintén régi ismerősként köszönhetjük a Fekete Fehér képregényantológiát, ami a harmadik megjelenés alkalmából a régi kedvencek mellett (Sin City, Batman, Blueberry, Pázcso Park...) minden addigiénél erősebb hazai kiadottal kedveskedik az olvasóknak. Más kérdés, hogy mondjuk a New Yorkban élő Miriam Kati Erre inni kell című munkája nem feltétlenül az, ami 12 oldalon át szeretnék olvasni. Az 1956-ot egy kisány szemével leíró történet hiába vonultat fel sokat ígérő kezdést és érdekes, gyerekönyvre emlékeztető rajzstílust, ha ■ papírú, szájbárogás dialógusok minduntalan lehéúzzák a középszínt. Ezzel szöcs ellenfelek, a Bukkónak rovatban helyett kaptak képsorok szinte már zavaró módon elrontja a színt. Összegezve, még mindig érdemes betápnálni a FFKA-ra, de nekem személy szerint ez ■ rész tetszett a legkevésbé. Következő versenyánni a Maus-hoz hasonlóan szintén állatokkal mondja meg a frankót, csak a Disznó! esetében egerek helyett értelemzserien disznókról lesz szó. A könyvszerző kiadása hozza foglalt szerinti, ami nem teljesen meglepő, hiszen a disznók a világban az élők sorából, különösen állatok testében úgyjuszuleve vezekelhet korábbi bűneit. Természetesen a képregény szereplői kivétel nélkül röfögő cöcöket folytatják évilági tevékenységüket, így fordulhat elő, hogy Victor Hugo, Hitler és az örök rezidens Napóleon is tisztelgetni teszi az egyszerű disznókban. Azért ■ csak szimpla danyogból áll a követ jő száz oldal, szerkesztési folyamatokban nyomjak a rájuk jellemző zicses dumákat, a környezet pedig ■ helyes farból szép lassan ádít modern feladatokozúzmén. A Disznó! teljes élvezetéhez feltétlenül szükség van a történetem legalább alapokli ismeretére, különben nem fogjuk érteni, ki, miert, mit mond. Egyébri- ■ képregény ritka módon ötletes, bár a végén léte kisit farazsúzó, avagy csúnya kifejezéssel élve tömcsúvá válik ■ non-stop zsonglódnál, azért érdemes kék vagy több részletben olvasni az egyben ledolászni helyett. Ezzel el is érkezünk a csomag legifjópább képregényéhez, mely titúlár ezúttal a Joann S / Lewis Trondheim alkotópáros által jegyzett Torony vizsi el. A jövendőbeli sorozat első része egy teljesen átlagos kacsza hűsés valószínű lépésait mutatja be, aki egy orpó hiba miatt kénytelen elválni a egy majdnem nem lehetetlen küldetés oldalán egy mogorva sárkánytól, az egy varázskarddal, amit nem leháznál, ellenben jó nagy polója van. A fűzet elsősorban a fantasy kedvelők arcára fog szelies mosolyt csalni, számukra ugyanis a helyzetek, a szereplők és az események nagy esélyű ismerősök lesznek már valahonnan. En pluszban így voltam a rajztílusnál is, csak jó tíz perc után esett le, hogy a Munchkin nem, szintén erősen bedőlt kártyajáték illusztrációi készültek ehhez nagyon hasonló stílusban. Remélem idővel megjelenik a többi rész is, mert tényleg nagyon jól szórakoztam olvasás közben. Bubu ■ Török Király ulyez





# TELEFONOS CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

Telefon: **06-70-365-0385**

<b>PS2</b>				<b>PS2 Platinum és akciós</b>		
BLACK	14599	kapható!		Fifa 2005 Platinum	6299	kapható!
24 **magyar feliratos**	15999	hiví!		Age of Empires II	6299	kapható!
American Chopper	7999	kapható!		Brothers in Arms Road to Hill 30	6999	kapható!
Big Game Hunter 2005	7999	kapható!		Burnout 3 Platinum	6299	kapható!
Cabela's Dangerous Hunts	7999	kapható!		Dragon Ball Z Budokai II	7999	kapható!
Commandos Strike Force	14399	hiví!		F1 2005	5799	kapható!
Devil Kings	10599	kapható!		Fifa Street Platinum	6299	kapható!
Driver: Parallel Lines	12999	március 17		God of War	5799	kapható!
Fifa Street 2	14599	kapható!		Gran Turismo 4	11599	kapható!
Fight Night Round 3	14599	kapható!		Jack 3	5799	kapható!
Ghost Recon Advanced Warfighter	14999	március 31		Killzone	5799	kapható!
Grand Theft Auto: San Andreas	9499	kapható!		Lord of the Ring The Third Age	6299	kapható!
Ice Age 2 Meltdown	11999	kapható!		Metal Gear Solid 2 Son of Liberty	6499	kapható!
ICO **újra**	8499	kapható!		Moto GP II	5799	kapható!
Need For Speed Most Wanted	14599	kapható!		Need for Speed Underground 2 Platinum	6299	kapható!
Prince of Persia Two Thrones	14999	kapható!		Prince of Persia 2	7499	kapható!
Pro Evolution Soccer 5	15999	kapható!		Pro Evolution Soccer 4	7999	kapható!
Rapala Pro Fishing	7999	kapható!		Ratchet II Clank 3	5799	kapható!
Resident Evil 4	14599	kapható!		Resident Evil Outbreak	6299	kapható!
Shadow of the Colossus	15999	kapható!		Silent Hill 3	5999	kapható!
Star Wars Battlefront II	15999	kapható!		Smash Court Tennis 2	5799	kapható!
The Godfather - Gyűjtő változat -FEM	15999	március 24		Tekken 5	5799	kapható!
Torino 2006	11999	kapható!		The Getaway Black Monday	5799	kapható!
<b>Gamecubs</b>				<b>XBOX</b>		
Fifa 06	14599	kapható!		American Chopper	7999	kapható!
Fifa Street 2	14599	kapható!		Big Game Hunter 2005	7999	kapható!
Fire Emblem	15999	kapható!		BLACK	14599	kapható!
From Russia With Love (James B.)	14599	kapható!		Burnout 3 Classic	6299	kapható!
Geist	15999	kapható!		Cabela's Dangerous Hunts	7999	kapható!
Killer 7	3499	akciós		Counter Strike	8599	kapható!
Lord of the Rings: Third Age	3499	akciós		Fifa Street 2	14599	kapható!
Mario Party 7+ Mikrofon	15999	hiví!		Fight Night Round 3	14599	kapható!
Odama + Mikrofon	15999	hiví!		Max Payne 2	4999	kapható!
Resident Evil 4	16999	kapható!		Project Gotham Racing II	8599	kapható!
The Urbz	3499	akciós		Rapala Pro Fishing	7999	kapható!
TimesSplitters 3	3499	akciós		Star Wars Knights of the Old Republic	6999	kapható!
Gamecube gőp + 4 játék	29999	akciós		The Godfather	14599	március 24.
<b>PSP</b>				<b>XBOX 360</b>		
007 For Russia With Love	11699	hiví!		Fifa III	16399	kapható!
50 Cent Bulletproof	14399	hiví!		NBA 06	16399	kapható!
Ape Academy	13499	kapható!		Need For Speed Most Wanted	16399	kapható!
Burnout Legends	11699	kapható!		Ridge Racer III	16399	kapható!
Coded Arms	13999	kapható!		<b>Double Screen és Gameboy Advance</b>		
Codename: Team Racing	14999	kapható!		Resident Evil Deadly Silence /DS	11999	március 31.
Death Junior	13999	kapható!		Advance Wars /DS	11599	kapható!
Fifa 06	11699	kapható!		Big Mutha Truckers /DS	9999	kapható!
Fifa Street 2	11699	kapható!		Cabelas Big Game Hunter 2005 /GBA	6499	kapható!
Fight Night Round 3	11699	kapható!		Catwoman /GBA	3499	kapható!
Football Manager Handheld	13999	hiví!		Fifa Street 2 /DS	11699	hiví!
Frogger Helmut Chaos	13999	kapható!		Ford Racing 3 /DS	9999	kapható!
Key of Heaven	13499	március 24		Ice Age 2 Meltdown /DS és GBA	11999	hiví!
King Kong	13999	kapható!		King Kong /DS	11999	hiví!
Lemmings	13499	kapható!		Mario II Luigi Partners in Time /DS	11999	kapható!
Lord of the Ring: Tactics	11699	kapható!		Mario Kart /DS	11999	kapható!
Metal Gear Acid!	13999	kapható!		Need For Speed: Most W /GBA és DS	11699	kapható!
Midnight Club 3	14399	kapható!		Nintendogs! a különböző játékok /DS	11999	kapható!
Prince of Persia Two Thrones	13999	kapható!		Pokémon Emerald Version UJ /GBA	13999	kapható!
Pro Evolution Soccer 5	13999	kapható!		Pokémon Fire Red + beép. Wireless adapter /GBA	13599	kapható!
Sims 2	11699	kapható!		Pokémon Leaf Green + beép. Wireless adapter /GBA	13999	kapható!
Splinter Cell: Essential	13999	március 31.		Prince of Persia Battles /DS	11999	hiví!
Star Wars Battlefront II	15999	hiví!		Splinter Cell Chaos Theory /DS	12999	kapható!
Street Supremacy	13999	hiví!		Star Wars Episode III /DS	12999	kapható!
Green Day Koncert "Zenei"	4499	kapható!				
Red Hot Chili Peppers koncert "Zenei"	4499	kapható!				
<b>Nintendo DS + GBA</b>						
Advance Wars Dual Strike	11990	kapható!				
Donkey kong 3/GBA	12990	kapható!				
Fifa 06	11990	kapható!				
Harry Potter and Goblet of Fire	11990	kapható!				
Harry Potter and Goblet of Fire/GBA	11990	kapható!				
Mario Kart DS	11990	kapható!				
Marvel Nemesis: Rise of the	11990	kapható!				
Need For Speed: Most W /GBA is!	11990	kapható!				
Nintendogs! 3 különböző játékok	11990	kapható!				
Pokémon Dash	8490	akciós!				
Pokémon Emerald Version UJ/GBA	13990	kapható!				
Ridge Racer	10990	kapható!				
Samurai Jack /GBA	9990	kapható!				
The Sims II	11990	kapható!				
Tiger Woods	11990	kapható!				
Urbz	11990	kapható!				
Wario Ware Touched	8490	akciós!				
Yoshis Touch'n Go	11990	kapható!				
GBA Micro Gép + Samurai Jack	29999	akciós!				

# 576

KByte

**TELJES VÁLASZTÉKUNKAT  
ÉS ELŐRENDELÉSI AKCIÓINKAT  
MEGTALÁLHAT WEBÁRUHÁZUNKBAN A  
WWW.576.HU OLDALON**

THE GAME



RIDGE RACER 6









Far Cry Instincts	60	XBOX	T	87	9	Hardcore Rowai - Bemutatózik a Gameboy Micro	10		91
Far Cry Instincts	melléklet	XBOX	K	88		Hardcore Rowai - Handfield-Piaci Kártya	12		81
Fatal Frame III: The Tormented	36	PS2	T	90	7	Hardcore Rowai - Sony PSP - Az első berry...	58		84
Fatal Frame III: The Tormented	melléklet	PS2	K	91		Hardcore Rowai - XBL: Dabozsa zárt...	16		91
FIFA 06	44	PS2	T	86	9	Hardcore-Szörfver Rowai -			
FIFA 06	76	NDS	T	88	7	A videójáték csomagolás... 1. rész	12		83
FIFA 2006	62	PS2	L	88	9	Hardcore-Szörfver Rowai -			
FIFA Street	23	PS2	MT	81	6.5	A videójáték csomagolás... 2. rész	56		84
FIFA Street	23	XBOX	MT	81	6.5	Hardcore-Szörfver Rowai -			
FIFA Street 2	15	XBOX	E	91		A videójáték csomagolás... 3. rész	12		85
FIFA Street 2	15	GC	E	91		Hardcore-Szörfver Rowai -			
FIFA Street 2	15	PS2	E	91		A videójáték első audiophile elmenye	16		87
FIFA Street 2	15	PSP	E	91		Harry Potter and the Goblet of Fire	74	NDS	89
FIFA Street 2	15	DS	E	91		Harry Potter and the Goblet of Fire	12	PS2	MT
Fight Night Round 2	melléklet	GC	K	87		Harry Potter and the Goblet of Fire	71	PSP	T
Fight Night Round 2	melléklet	PS2	K	85		Harry Potter and the Goblet of Fire	12	GC	MT
Fight Night Round 2	melléklet	PS2	K	86		Harry Potter and the Goblet of Fire	12	XBOX	MT
Fight Night Round 2	30	PS2	T	81	8.5	Harry Potter and the Goblet of Fire	melléklet	PS2	K
Final Fantasy XII	14	PS2	E	91		Hunting Ground	32	PS2	T
Final Fight Streetwise	15	XBOX	E	91		Hells Kitty: Roller Rescue	67	XBOX	T
Final Fight Streetwise	15	PS2	E	91		Hells Kitty: Roller Rescue	36	PS2	L
Finding Nemo	melléklet	PS2	K	85		Hells Kitty: Roller Rescue	melléklet	GC	K
Finding Nemo	melléklet	PS2	K	86		Heroes of the Pacific	26	PS2	MT
Finding Nemo	melléklet	GC	K	87		Heroes of the Pacific	26	XBOX	MT
Fire Emblem: Path of Radiance	62	GC	T	89	8.5	Himnion 2	melléklet	GC	K
Fired Up	69	PSP	T	86	6.5	Himnion 2	melléklet	PS2	K
Fisherman's Challenge	melléklet	PS2	K	85		Himnion: Contracts	melléklet	PS2	K
Ford Mustang - The Legend Lives	25	PS2	MT	86	5.5	Hot Shots Golf: Open Tee	melléklet	PSP	K
Ford Mustang - The Legend Lives	25	XBOX	MT	86	5.5	Hulk	melléklet	PS2	K
Ford Vs. Chevy	49	PS2	T	91	5	Hunter: The Reckoning: Wayward	melléklet	PS2	K
Formula One 05	69	T	PS2	84	7	Hunter: The Reckoning	melléklet	PS2	K
Forza Motorsport	52	XBOX	T	83	9.5	Hunter: The Reckoning - Redeemer	melléklet	PS2	K
Free Emblem: The Sacred Stones	76	GBA	T	85	9	In the Groove	44	PS2	T
Freedom Fighters	melléklet	PS2	K	85		Iron Phoenix	56	XBOX	T
Frogger: Ancient Shadow	29	XBOX	MT	88	4	Jade Empire	66	XBOX	T
Frogger: Ancient Shadow	29	PS2	MT	88	4	Jak X	38	PS2	T
Frogger's Adventures: The Rescue	melléklet	PS2	K	85		Jak X	9	PS2	E
Full Spectrum Warrior	melléklet	PS2	K	86		James Bond 007: From Russia with Love	68	XBOX	L
Full Spectrum Warrior	33	PS2	L	82	8	James Bond 007: From Russia with Love	54	PS2	T
Fullmetal Alchemist 2: Curse of the Crimson Elixir	48	PS2	T	86	6.5	James Bond 007: From Russia with Love	8	XBOX	E
Futurama	melléklet	PS2	K	86		James Bond 007: From Russia with Love	8	PS2	E
Future Tactics: The Uprising	melléklet	GC	K	87		James Bond 007: From Russia with Love	8	GC	E
Future Tactics: The Uprising	melléklet	PS2	K	86		Jakéletem történetem 1. rész	12		87
Future Tactics: The Uprising	melléklet	PS2	K	85		Jakéletem történetem 2. rész	12		88
Games Convention 2005 - Uppsala	6	XBOX	MT	90	6	Jakéletem történetem 3. rész	10		89
Garfield: Seven Sorrows	32	PS2	MT	90	6	Jakéletem történetem 4. rész	10		90
Garfield: Seven Sorrows	32	GC	T	90	6	Jakéletem történetem 5. rész	18		91
Genji	64	PS2	T	88	8	Jimmy Neutron Boy Genius: Attack of the Twinkies	32	PS2	T
Genji	11	PS2	E	86		Juiced	20	PS2	MT
Genji	52	PS2	T	87	7	Juiced	20	XBOX	MT
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex	70	PSP	T	89	4	Jurassic Park: Operation Genesis	melléklet	PS2	K
Ghost Recon II	melléklet	PS2	K	86		Korokoe Revolution Volume 2	melléklet	PS2	K
Ghost Recon 2: Summit Strike	63	XBOX	T	86	8	Kelly Slater's Pro Surfer	melléklet	GC	K
Ghoshunter	melléklet	PS2	K	85		Kelly Slater's Pro Surfer	melléklet	PS2	K
Gladius	melléklet	GC	K	87		Kessen 3	36	PS2	T
Gladius	melléklet	PS2	K	85		Key of Heaven	64	PSP	T
Gladius	melléklet	PS2	K	86		killer7	11	PS2	E
Got Sudoku	68	PSP	T	89	8	killer7	11	GC	E
Goblin Commander: Unleash the Horde	melléklet	GC	K	87		killer7	18	PS2	MT
Goblin Commander: Unleash the Horde	melléklet	PS2	K	86		killer7	18	GC	MT
God of War	13	PS2	E	82		Kishirek a nagyvilágból - Internets kereskedelem	8		81
God of War	melléklet	P	83			Kishirek a nagyvilágból - Játékok és gyermekak	12		91
God of War	24	PS2	T	83	10	Kishirek a nagyvilágból - Mi újat aradoz fronton?	10		82
Goldeneye: Rogue Agent	melléklet	GC	K	87		Knights of the Temple 2	64	XBOX	T
Goldeneye: Rogue Agent	melléklet	PS2	K	86		Kya: Dark Lineage	melléklet	PS2	K
Goldeneye: Rogue Agent	72	NDS	T	85	6	L.A. Rush	24	XBOX	MT
Goldeneye: Rogue Agent	melléklet	PS2	K	85		L.A. Rush	24	PS2	MT
Goldeneye: Rogue Agent	melléklet	NDS	K	87		Lord of Dead: Road to Fiddler's Green	60	XBOX	T
Gradus V	melléklet	PS2	K	85		Legend of Kay	46	PS2	T
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	72	PSP	T	90	10	Legends of Wrestling	melléklet	GC	K
Grand Theft Auto: Liberty City Stories 1. rész	melléklet	PSP	V	90		Legends of Wrestling	melléklet	PS2	K
Grand Theft Auto: San Andreas	melléklet	PS2	K	85		Legend of Wrestling	melléklet	PS2	K
Grand Theft Auto: San Andreas	67	XBOX	T	85	10	Lego Star Wars: The Video Game	74	GBA	T
Grand Theft Auto: San Andreas 3. rész	melléklet	PS2	V	84		Lego Star Wars: The Video Game	66	XBOX	L
Grand Theft Auto: San Andreas 4. rész	melléklet	PS2	V	88		Lego Star Wars: The Video Game	38	PS2	T
Gretsky NHL 06	55	PS2	T	90	6.5	Lemmings	68	PSP	T
Gretsky NHL 2005	melléklet	PS2	K	85		Lumines	melléklet	PSP	K
Grooverider: Slot Car Thunder	melléklet	PS2	K	86		Lumines	72	PSP	T
Grooverider: Slot Car Thunder	melléklet	GC	K	87		Madagascar	75	NDS	T
Grooverider Generations	melléklet	PS2	K	85		Madagascar	65	MT	XBOX
Gun	34	XBOX	MT	89	8	Madagascar	65	MT	PS2
Gun	34	PS2	MT	89	8	Madden NFL 06	52	PS2	T
Gungnir: Allied Strike	72	XBOX	T	81	5	Madden NFL 2005	49	PS2	T
Gunnmetal	melléklet	PS2	K	86		Magna Carta: Tears of Blood	46	PS2	T
Half-Life	melléklet	PS2	K	85		Makai Kingdom	46	PS2	T
Half-Life 2	52	XBOX	T	89	9	Manhunt	melléklet	PS2	K
Halo: Combat Evolved	melléklet	XBOX	TT	88		Mario III Luigi 2: Partners in Time	75	NDS	T

Mario Kart DS	melleklet	P	90		MX Unleashed	melleklet	PS2	K	85		
Mario Kart DS	74	NDS	T	90	8	MX Vs. ATV Unleashed	19	PS2	MT	83	8
Mario Party 6	68	GC	T	82	6.5	MX Vs. ATV Unleashed	19	XBOX	MT	83	8
Mario Party Advance	75	GBA	T	83	6	Myrd IV Revelation	54	XBOX	T	82	8.5
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	melleklet	GC	K	88		N-Gage játékszettek - High Seize	8			88	
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	70	PSP	T	89	4	N-Gage játékszettek - Mile High Pinball	8			88	
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	32	XBOX	MT	87	6.5	N-Gage játékszettek - One	8			88	
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	32	PS2	MT	87	6.5	N-Gage játékszettek - Pathway to Glory: Ikusa Islands	8			88	
Maximum Chase	melleklet	PS2	K	86		N-Gage játékszettek - Rifts: Promise of Power	8			88	
Medal of Honor: European Assault	28	GC	MT	85	7.5	Nommo Museum 50th Anniversary	68	XBOX	L	91	6
Medal of Honor: European Assault	28	PS2	MT	85	7.5	Nommo Museum Battle Collection	69	PSP	T	88	9
Medal of Honor: European Assault	28	XBOX	MT	85	7.5	Nano-Breaker	50	PS2	T	81	5.5
Medal of Honor: European Assault	melleklet	P	85		Nano-Breaker	melleklet	PS2	K	85		
Medal of Honor: Frontline	melleklet	PS2	K	85		Nanostory	77	NDS	T	91	7.5
Medal of Honor: Rising Sun	melleklet	PS2	K	85		Narc.	24	PS2	MT	82	5.5
Medieval Resurrection	melleklet	PSP	K	87		Narc.	24	XBOX	MT	82	5.5
Medieval Resurrection	73	PSP	T	86	6.5	Nascar 06: Total Team Control	20	PS2	MT	87	8.5
Mega Man Anniversary Collection	71	XBOX	T	83	8	Nascar 06: Total Team Control	20	XBOX	MT	87	8
Mega Man Anniversary Collection	melleklet	PS2	K	85		Nascar 2005: Chase for the Cup	melleklet	PS2	K	86	
Mega Man Anniversary Collection	melleklet	PS2	K	86		Nascar 2005: Chase for the Cup	melleklet	PS2	K	85	
Mega Man Anniversary Collection	melleklet	PS2	K	85		Nascar 2005: Chase for the Cup	melleklet	GC	K	87	
Mercenaries	melleklet	PS2	K	85		Naval Ops: Warship Gunner	melleklet	PS2	K	85	
Mercenaries	melleklet	PS2	K	86		NBA 2K6	28	XBOX	MT	88	9
Metal Gear Acid	melleklet	P	89		NBA 2K6	28	PS2	MT	88	9	
Metal Gear Solid	64	PSP	T	89	7.5	NBA Ballers	melleklet	PS2	K	86	
Metal Gear Solid 3	melleklet	P	84		NBA Live 06	70	PSP	T	90	9	
Metal Gear Solid 3	melleklet	PS2	TT	82		NBA Live 06	38	PS2	T	87	8
Metal Gear Solid 3	melleklet	TT	83		NBA Live 2005	melleklet	PS2	K	86		
Metal Slug 4&5	35	PS2	MT	86	4.5	NBA Live 2005	melleklet	GC	K	87	
Metal Slug 4&5	35	XBOX	MT	86	4.5	NBA Live 2006	10	XBOX	E	86	
Meteos	75	NDS	T	91	9	NBA Live 2006	10	PS2	E	86	
Michigan: Report from Hell	53	PS2	T	90	6	NBA Live 2006	62	PS2	L	88	8
Midnight Club 3: Dub Edition	70	PSP	T	87	7	NBA Street Showdown	74	PSP	T	87	8
Midnight Club 3: Dub Edition	melleklet	PSP	K	88		NBA Street V3	22	XBOX	MT	81	9
Midnight Club 3: Dub Edition	18	PS2	MT	83	7.5	NBA Street V3	22	PS2	MT	81	9
Midnight Club 3: Dub Edition	18	XBOX	MT	83	7.5	Need for Speed Most Wanted	32	XBOX	MT	88	9
Midown Madness 3	melleklet	PS2	K	86		Need for Speed Most Wanted	32	PS2	MT	88	8.5
Midway Arcade Treasures	30	PS2	MT	88	6	Need for Speed Most Wanted	75	NDS	T	89	2
Midway Arcade Treasures	30	XBOX	MT	88	6	Need for Speed Most Wanted	melleklet	P	88		
Mike Tyson Heavyweight Boxing	melleklet	PS2	K	86		Need for Speed Most Wanted 5-1-0	67	PSP	T	89	7.5
Minizestek - Burnout 3	36		83		Need for Speed Underground	melleklet	GC	K	87		
Minizestek - C&C	37		83		Need for Speed Underground	melleklet	PS2	K	86		
Minizestek - Fatal Frame	36		83		Need for Speed Underground 2	72	NDS	T	85	7	
Minizestek - Final Fantasy X	36		83		Need for Speed Underground 2	melleklet	NDS	K	87		
Minizestek - Grand Theft Auto: San Andreas	37		83		Need for Speed Underground Rivals	73	PSP	T	87	8	
Minizestek - Half-Life	36		83		Neo Contra	melleklet	PS2	K	85		
Minizestek - Ico	37		83		NFL Street 2	melleklet	PS2	K	86		
Minizestek - Killzone	36		83		NFL Street 2	melleklet	PS2	K	85		
Minizestek - Mario Brothers 64 DS	37		83		NFL Street 2	48	PS2	T	81	8.5	
Minizestek - Medal of Honor: Frontline	37		83		NFL Street 2	melleklet	GC	K	87		
Minizestek - Metal Gear Solid	36		83		NFL Street 2 Unleashed	72	PSP	T	87	7.5	
Minizestek - Mortal Kombat	36		83		NHL 06	66	XBOX	L	87	8	
Minizestek - Mr. Driller	36		83		NHL 06	56	PS2	T	86	8	
Minizestek - Pro Evolution Soccer 4	37		83		NHL 2006	11	PS2	E	85		
Minizestek - Serious Sam	37		83		NHL 2006	11	XBOX	E	85		
Minizestek - Shadow Hearts	37		83		NHL 2K6	21	PS2	MT	87	8.5	
Minizestek - Silent Hill 3	36		83		NHL 2K6	21	XBOX	MT	87	8.5	
Minizestek - Splinter Cell	37		83		Ninjo Garden	melleklet	PS2	K	86		
Minizestek - Street Fighter 2 Turbo	36		83		Ninjo Garden Black	melleklet	XBOX	K	88		
Minizestek - Timeshift	37		83		Ninjo Garden Black	63	XBOX	T	87	9.5	
Mission Impossible Operation Surma	melleklet	PS2	K	86		Ninjo Garden Black	melleklet	XBOX	TT	88	
MIB 2006	melleklet	PS2	K	85		Nintendogs	melleklet	P	87		
MIB Shogfest: Loaded	melleklet	PS2	K	86		Nintendogs	76	NDS	T	87	9
Mobile Suit Gundam Seed: Never Ending Tomorrow	36	PS2	L	91	5	Nintendogs: Chihuahua and Friends	melleklet	NDS	K	87	
Mobile Suit Gundam: Gundam Vs. Zeta Gundam	30	PS2	T	85	6	Nintendogs: Dachshund and Friends	melleklet	NDS	K	87	
Mobiletelefonos játékszettek - Ancient Empires II	13		86		Nintendogs: Labrador and Friends	melleklet	NDS	K	87		
Mobiletelefonos játékszettek - Marc Ecko's Getting Up	12		86		O2	8	PS2	E	87		
Mobiletelefonos játékszettek - Zuma	12		86		Oddworld Stranger's Wrath	melleklet	PS2	K	86		
Mortal Kombat: Shaolin Monks	melleklet	XBOX	TT	88		Okami	10	PS2	E	85	
Mortal Kombat: Shaolin Monks	18	PS2	MT	87	8	One Piece: Grand Battle	45	PS2	T	87	6.5
Mortal Kombat: Shaolin Monks	melleklet	PS2	K	88		Oni	melleklet	PS2	K	85	
Mortal Kombat: Shaolin Monks	melleklet	PS2	K	89		Onimusha: Dawn of Dreams	melleklet	P	91		
Mortal Kombat: Shaolin Monks	melleklet	XBOX	K	88		Onimusha: Dawn of Dreams	58	PS2	T	91	9
Mortal Kombat: Shaolin Monks(melleklet)	PS2	TT	88		Onimusha: Dawn of Dreams	11	PS2	E	85		
Mortal Kombat: Shaolin Monks	18	XBOX	MT	87	8	Operation Flashpoint: Elite	54	XBOX	T	89	3
Motor GP 3	60	XBOX	T	86	9	Outlaw Golf 2	melleklet	PS2	K	86	
Motorcross Mania 3	64	MT	XBOX	84	3.5	Outlaw Tennis	34	XBOX	MT	86	6.5
Motorcross Mania 3	64	MT	PS2	84	3.5	Outlaw Tennis	34	PS2	MT	86	6.5
MotorGP 4	68	T	PS2	84	8	Outlaw Volleyball Remix	melleklet	PS2	K	86	
Mr. Driller: Drill Spirits	74	NDS	T	82	5	Outlaw Volleyball Remix	32	PS2	L	85	6.5
MTX Motorz	melleklet	PS2	K	85		Outrun 2	melleklet	PS2	K	86	
MTX Motorz	melleklet	PS2	K	86		Pac-Man World 3	31	XBOX	MT	90	6.5
Muaythi: Samurai Legend	46	PS2	T	82	6	Pac-Man World 3	31	PS2	MT	90	6.5
MX Rider	melleklet	PS2	K	85		Pac-Fix	74	NDS	T	85	6
MX Superfly	melleklet	GC	K	87		Pac-Fix	melleklet	NDS	K	87	
MX Superfly	melleklet	PS2	K	85		Pariah	50	XBOX	T	83	7
MX Unleashed	melleklet	PS2	K	86		Peter Jackson's King Kong	24	XBOX	MT	89	8



Peter Jackson's King Kong	73	PSP	T	91	5	Scor	medieklet	PS2	K	86	
Peter Jackson's King Kong	24	PS2	MT	89	8	Scar - Squadra Corse Alfa Romeo	29	PS2	MT	87	7
Peter Jackson's King Kong 1. rész	medieklet	PS2	V	91		Scar - Squadra Corse Alfa Romeo	29	XBXX	MT	87	7
Peter Jackson's King Kong 1. rész	medieklet	XBXX	V	91		Scooby-Doo! Night of 100 Frights	medieklet	GC	K	87	
Phantom Dust	64	XBXX	T	82	7	Scooby-Doo! Night of 100 Frights	medieklet	PS2	K	86	
Phoenix Wright: Ace Attorney	74	NDS	T	91	9	Scooby-Doo! Night of 100 Frights	medieklet	PS2	K	85	
Pikmin 2 2. rész	medieklet	GC	V	84		Scooby-Doo! Unmasked	28	PS2	MT	87	6
Pilot Down: Behind Enemy Lines	54	PS2	T	85	5.5	Scooby-Doo! Unmasked	28	XBXX	MT	87	6
Pinball Hall of Fame - The Gottlieb Collection	medieklet	PS2	K	85		Scrapland	70	XBXX	T	83	5
Pinball Hall of Fame - The Gottlieb Collection	medieklet	PS2	K	86		Seablade	medieklet	PS2	K	86	
Pirates of the Caribbean	medieklet	PS2	K	86		Secret Weapons over Normandy	medieklet	PS2	K	86	
Playboy: The Mansion	20	XBXX	MT	81	6	Sega Classic	25	PS2	T	83	5
Playboy: The Mansion	20	PS2	MT	81	6	Serious Sam	medieklet	PS2	K	86	
Playstation 3: Kérdések és válaszok...	4			90		Serious Sam 2	60	XBXX	T	88	8
Pokemon Dash	73	NDS	T	82	5	Shadow of Hedgehog	22	PS2	MT	90	5
Polarium	74	NDS	T	82	7.5	Shadow of Hedgehog	medieklet	P	90		
Predator: Concrete Jungle	14	PS2	MT	83	7	Shadow of Hedgehog	22	XBXX	MT	90	5
Predator: Concrete Jungle	14	XBXX	MT	83	7	Shadow of Rome	34	PS2	T	81	8
Prince of Persia: Revelations	69	PSP	T	90	6.5	Shadow of the Colossus	34	PS2	T	88	10
Prince of Persia: The Two Thrones	medieklet	PS2	K	91		Shark Tale	medieklet	GC	K	87	
Prince of Persia: The Two Thrones	24	PS2	MT	90	7.5	Shark Tale	medieklet	PS2	K	86	
Prince of Persia: The Two Thrones	24	XBXX	MT	90		Shark Tale	medieklet	PS2	K	85	
Prisoner of War	medieklet	PS2	K	86		Shattered Union	58	XBXX	T	89	6
Pro Evo Soccer 5	66	PSP	T	89	9	Shin Megami Tensei: Digital Devil Sogo	26	PS2	T	83	8.5
Pro Evolution Soccer 5	16	XBXX	MT	89	9.5	Shining Force Neo	48	PS2	T	89	6
Pro Evolution Soccer 5	16	PS2	MT	89	9.5	Shining Tears	30	PS2	T	82	6
Project Eden	medieklet	PS2	K	85		Shrek 2	medieklet	GC	K	87	
Project Gotham Racing	medieklet	PS2	K	86		Shrek 2	medieklet	PS2	K	85	
Project Minerva Professional	30	PS2	T	83	4	Shrek 2	medieklet	PS2	K	86	
Project Rub	71	NDS	T	82	9	Shrek Superlam	28	PS2	MT	91	6
Project Snowblind	56	XBXX	T	81	8	Shrek Superlam	28	XBXX	MT	91	6
Project Snowblind	33	PS2	L	82	7	Silent Line: Armored Core	47	PS2	T	86	7
Pri-Ops: The Mindgate Conspiracy	medieklet	PS2	K	86		Singstar 80's: Final International Tracklist	44	PS2	T	87	7.5
Pri-Ops: The Mindgate Conspiracy	medieklet	PS2	K	85		Singstar Pop	70	T	PS2	84	7.5
Psychonauts	74	T	XBXX	84	8.5	Ski Racing 2006	68	XBXX	L	91	7
Psychonauts	32	PS2	L	85	8	Sly 2: Band of Thieves	medieklet	PS2	K	85	
Pursuit Force	11	PSP	E	86		Sly 3	11	PS2	E	87	
Pursuit Force	68	PSP	T	87	7.5	Sly 3: Honor Among Thieves	56	PS2	T	88	9
Quantum Redshift	medieklet	PS2	K	86		Sniper Elite	62	PS2	L	88	7
Radiata Stories	46	PS2	T	87	8.5	Sniper Elite	57	PS2	T	87	7.5
Rainbow Six 3: Black Arrow	medieklet	PS2	K	86		Sniper Elite 1. rész	medieklet	XBXX	V	89	
Rollisport Challenge	medieklet	PS2	K	86		Sniper Elite 1. rész	medieklet	PS2	V	89	
Rochet Gladiator	50	PS2	T	89	7	Sniper Elite 2. rész	medieklet	PS2	V	90	
Ratchet: Deadlocked	11	PS2	E	87		Sniper Elite 2. rész	medieklet	XBXX	V	90	
Rayman DS	77	NDS	T	82	5.5	Socom 3: U.S. Navy Seals	46	PS2	T	89	8.5
Rayman Hoodlum's Revenge	79	GBA	T	89	7	Soldier of Fortune II: Double Helix	medieklet	PS2	K	86	
RC Revenge Pro	medieklet	PS2	K	85		Sonic Gems Collection	53	PS2	T	88	7
Red Faction II	medieklet	PS2	K	85		Sonic Heroes	medieklet	GC	K	87	
Red Faction II	medieklet	PS2	K	86		Sonic Heroes	medieklet	PS2	K	86	
Red Faction II	medieklet	GC	K	87		Soul Reaver 2	medieklet	PS2	K	85	
Red Ninja: End of Honor	52	PS2	T	82	2	SoulCalibur 3	50	PS2	T	88	9
Red Ninja: End of Honor	32	PS2	L	85	4	Spartan Total Warrior	medieklet	PS2	K	89	
Reign of Fire	medieklet	PS2	K	86		Spartan Total Warrior	22	PS2	MT	88	9
Resident Evil 4	36	PS2	T	87	9	Spartan Total Warrior	medieklet	P	88		
Resident Evil 4	11	PS2	E	86		Spartan Total Warrior	22	XBXX	MT	88	9
Resident Evil 4	medieklet	PS2	TT	88		Spawn: Armageddon	medieklet	PS2	K	85	
Resident Evil 4	medieklet	PS2	TT	91		Spawn: Armageddon	medieklet	GC	K	87	
Resident Evil 4	medieklet	PS2	K	88		Special Forces: Nemesis Strike	62	XBXX	T	82	7
Resident Evil 4	medieklet	GC	K	88		Spider-Man 2	70	PSP	T	87	6.5
Resident Evil 4 2. rész	medieklet	GC	V	83		Spider-Man 2	medieklet	PSP	K	88	
Resident Evil 4 2. rész	medieklet	GC	V	82		Spider-Man 2	77	NDS	T	82	6.5
Resident Evil Outbreak File #2	34	PS2	T	83	6	Spilnaut: Bottle Street	55	XBXX	T	82	5
Ridge Racer	74	NDS	T	85	4	Splachdown	medieklet	PS2	K	86	
Ridge Racer	67	PSP	T	86	9	Splinter Cell	medieklet	PS2	K	86	
Ridge Racer	medieklet	NDS	K	87		Splinter Cell: Chaos Theory	medieklet	NDS	K	87	
Ridge Racer	medieklet	PSP	K	87		Splinter Cell: Chaos Theory	18	PS2	MT	82	9
Rise of the Kasai	54	PS2	T	86	7	Splinter Cell: Chaos Theory	18	XBXX	MT	82	9.5
Robotech: Invasion	medieklet	PS2	K	86		Splinter Cell: Chaos Theory	73	NDS	T	85	5
Robots	33	PS2	L	82	6	Spy Vs Spy	63	XBXX	T	83	4
Robots	64	XBXX	T	81	3	Spy Vs Spy	32	PS2	L	85	4
Robots	76	GBA	T	83	5	SpyToy	10	PS2	E	86	
Rocky	medieklet	GC	K	87		SSX On Tour	20	PS2	MT	88	8.5
Rocky	medieklet	PS2	K	86		SSX On Tour	69	PSP	T	89	8.5
Rogue Ops	medieklet	PS2	K	86		SSX On Tour	medieklet	PS2	K	89	
Roland Garros 2005	53	PS2	T	86	7.5	SSX On Tour	20	XBXX	MT	88	8.5
Romance of the Three Kingdoms X	50	PS2	T	86	7.5	Star Wars Jedi Academy II: Jedi Outcast	medieklet	PS2	K	86	
Romancing Saor	44	PS2	T	88	6.5	Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	medieklet	PS2	K	86	
RTX Red Rock	medieklet	PSP	K	85		Star Wars Republic Commando	medieklet	P	81		
Rumble Racing	medieklet	PS2	K	85		Star Wars Republic Commando	70	XBXX	T	81	8.5
Rune: Viking Warlord	medieklet	PS2	K	85		Star Wars: Battlefront	medieklet	PS2	K	85	
Saint Seiya: Chapter Sanctuary	50	PS2	T	85	4	Star Wars: Battlefront	medieklet	PS2	K	86	
Samurai Jack: The Amulet of Time	77	GBA	T	89	7.5	Star Wars: Battlefront 2	70	PSP	T	90	6.5
Samurai Shadowdown V	69	XBXX	T	91	6	Star Wars: Battlefront 2	21	XBXX	MT	89	9
Samurai Western	medieklet	P	85			Star Wars: Battlefront 2	21	PS2	MT	89	8
Samurai Western	34	PS2	T	85	6	Star Wars: The Clone Wars	medieklet	PS2	K	86	
Savage Skies	medieklet	PS2	K	85		Star Wars: The Clone Wars	medieklet	PS2	K	85	
Scor	medieklet	PS2	K	85		Stanley & Hutch	medieklet	PS2	K	86	





## 12. FEJEZET - A KANYON

Hajdál előre az ényimen, hogy a legyekkel vagy egy dárddal szedje le a dobozt, és vedd magadhoz a két pisztolyt! Old meg a szokatlanok és az öröszénereket, majd óvatosan lelj az inga-  
tag deszkákon. A tuloldali balra a vékony perem mentén haladj lo-  
vabb. Hisszál! Akinek az újabb deszkák mentén, majd a jobbra és kapd le a hullott a szert a lázserékkel, egy újabb deszkát, az deszkát, az  
deszkák mentén nekét tudszak, ugyancsak hátrá a falnak, és a  
feld hátrá a snipert. Balra a perem mentén haladj tovább, amíg  
el nem érsz egy barlangba. Onnan kiérve fantasztikus látványban  
léssz részén, ugyanis egy egész Apolaurus csorda borgan áll előled.  
De a jelenik szerint csorda lehetnek, és látszólag körbe-körbe jár-  
nak, mert valahogy nem akarnak előlépn. Az újval mentén balra  
haladj előre, egy tűzes előlépn. Fogj egy dárdd, és gyártj fel  
a fal felé, majd a fal felé, majd a fal felé, majd a fal felé, majd a fal  
össze fog dálni néhny tartogatóban is. Menj fel a lepcsón, majd  
balra a szokatlan mentén haladj tovább. A hídval Carl szépségkita-  
sítól haldal. A tuloldali ment a vízszesz, vedd le a ládából a perem  
tálcáknak, majd menj balra a víz járval. Bent a barlangban óris-  
s szokatlanok állnaknak, szóval csak óvatosan menj be a vízbe,  
mert a helyből részelen szedni nem fogsz tudni látni, ha rád tör-  
nek a víz felől. A víz felől a víz felől, majd a víz felől, majd a víz  
felől a víz felől. Az utolsó részében balra léssz a továbbéss-  
zón. Bent újabb szokatlanok várnak rád, a szentely jelű szokat-  
sok helyszelbe érve pedig szokatlanok és denerekek lesznek. Ha kifogy-  
tál, léssz bőven dára a szokatlan. A helyszelbe jobbra kiér-  
ve átkelnek a deszkákban, de a helyszelbe van pókokkal és szokatlanok.  
Kapt le egy dárdd, és szentely fel balra a pici tovaszaknak  
mentén, majd a fal felé, majd a fal felé, majd a fal felé, majd a fal  
mentén a tuloldali. Akkor se állj meg, ha egy szokatlan kezden  
megharogni.

## 13. FEJEZET – EZERLÁBÚ

[illegible]

## 14. FEJEZET - BRONTOSAURUS

[illegible]

### 15. FEJEZET - JIMMY

[illegible]

## 16. FEJEZET – A FOLYÓN

Is lád! le a folyón az úszólak szőlőbátókban. Műtől elhaladhatok a föld-  
hát alatt, a kőből bennszőlőből dobólok megint tizes fad-  
kal. Próbál meg felégetni a kisebb hídak a bázost, hogy  
összedőljenek a tartó gerendák, a bennszőlőből pedig a vízbe es-  
nek. Közben persze figyel a szőlőbátók és később denévérek is fel-  
tűnnek. A tutajon véglen sok darab találsz, és egy állandón égő  
fakták kiköve. Az erősen áramlat után újabb támasz várható a  
bennszőlőből részéről, ímé a hídak kell ledönteni egy jól célzott ha-  
jítással. Közben a V-rex is elkezdett követni titeket a part mentén.

## 7. FEJEZET – ÁRAMLATOK

Tartoz szemmel a hatalmas feneked, ugyanis egyáltalán nem vagy takarékos a folyón. Először (a folyó folyási útjára tekintve) jobbról fog támadni. A keltő pillanatra vagy hajts a fejébe egy drótot, vagy használd a fegyvered. Ezután a folyóba fog ugrani a ragadozó, majd felbukkan egy másik V-Rex is, aki először balról fog követni tételek. Állandón tartoz szemmel őket, és mindig csak abban a pillanattól indulj lefeje őket, ha éppen támadni készülnek. Az erősebb óramutatók denveriek a többi támadnak, amelyeket ha ügyesen cserélsz elolvasz, a friss hús szagával nyertethet egy kis időt. Csak szorítsd szor a lélmeled körül. Egy idő után egy ologuhoz érkei, mely költözés biztonságát nyújt, ám az ideig V-Rex megkerüli, így a kilodolt előlunkba halolós csapdába kerültek, de ekkor az útjába ürik Kan, kezében Annmel.

## 18. FEJEZET - A HARC

[illegible]

## 19. FEJEZET - MÓCSARAK

Júra Jacknél az anyós. Jobbra a bozótban egy lóda, ám ha nem vett nálad tüzet darab a tutajon, akkor nem érheted el. Kélszét a kisebb tóban, de közben végig figyelj az öskrokodilokat. Denéverét is támadhatok, csak a csinalak szalagolhatom, amíg le átírték. A nagyobb többéze érve először menj el a tóig, míg Hayes fedez téged, aztán le fedezed őket a túlpárl. Legelőbb 3-an támadnak rád, és legelőbb 5-en Hayes-érik. Carl közben megint a kaméraját aggodlik. A járónál túlv a vízbe kénszerűsít, és újabb öskrokodilok támadnak rátk. A terv szerint megkérde néked éleke mended. Ne is nagyon pázorod a municiót, csak ha muszáj. Ha megátmodnak, hátrol addig, amíg Hayes le nem lövi a krokodilok. Ha genevéri látsz: lösd.

le, hogy eltérjed a krokodilok figyelmét. A partra érve találsz münit, úgy igazíthatod Hayes-nak fedezni a többieket. Az ösvenyem továbbá halálaa denevérék tömádok ráta, megini inkább dárdaók és csónakokat használj. Az újabb helyszíne érve egyensúlyozz fel a körökön, gyűjts meg egy dárdaót, és gyűjtsd fel a bazaltot. Közben persze legyen gondod a denevérekre, és maradjt feli, hogy megini fedezhesd a többieket, amik ártekel a tavon. Ha átértel, nyugodtan átmehetsz te is. Hayes fedezni fog.

## 20. FEJEZET – V-REX ÁLTAL ÜLDÖZVE

[illegible]

## 21. FEJEZET - A TÖRZS

Más Jockit értenél. Végre elérkezett a híres „fotózás jelenet”: a társadalmi tehetetlenül figyelték, ahogy Kong kifizetődik, megpróbálja a fotózást, amin álltak, és elkezdte fotogni. Carl már megint csak ömlőből próbál fotogni. Akárhogy is helyezzük, mindenképpen a fény zuhanni a melybe. Lent a többiek hangjára tiszte magadhoz. Ugorj be a kis patkiba, és üsszöl a folyó irányába. A többiekhez képest a titoladon eszt partot. Carl totoltsi letárgyára esett, ugyanis odavestett a drága kaméraj, így minden hiába volt. Hayes nem akar rástokolni, így elindulnak a csapattal. Te is indulj el a titoladon, aztán majd később valahol összefutok. Hirtelen Ann sikolyára leszel ki gyelem.

## 22. FEJEZET - A BENNSZÜLÖTTEK

[illegible]

## 23. FEJEZET – ANN MEGMENTÉSE

Újra Jackel vezette. Ahogy megkopog az irányműtől fűs elűző, ahogy csuk szed, a falytalan földrajzi balra, majd a levek zivare ha megfogja a potokait. Anni beszerzoltta a fenévet a bogozatos elűzőhöz, ahogy sietnek kell. Balról kerül meg a bogozót, és kapti fel a bogozót, majd hajtis a szemei felébe, ahogy eltérlet a fegyelmét. Először Anni balra menekül a nagyobb helyiségre, és megpróbálja kinyitni a kaput. Adog, de a próbát megmaga vezénnyel vezeti a V-R színtérrel. A kapu árad, Anni körülbelül akkor kapti, hogy kinyitja a kaput, amikor az utolsó menekésbe is ledönti a J-V-R. Rohani be, de a nagy meg, hanem a bogozatos balra a kis járótól a haladót követi. A szék valójaga érve Anni lent próbál menekülni, de pedig balra a szék minden haladása felébe. Közben a V-R és a dőrekezt meg a töltő melekében, és csaknem elkapja Anni. Rohani ad a perem székébe, és húzza fel a lányt, aki teltően megfogja, hogy „milyen dőrekezt, és húzza fel a lányt, aki teltően megfogja”. Végre kapti a kaptó, többiekkel. A kaptó szék is jermly-ez. Úgy látszik Carl haló ramadt színti a komedist.



